

WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
8.9 GB DVD
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
16
+ VOLLVERSION GIANTS
GIANTS CITIZEN KABUTO
83% PC ACTION
"MÄCHTIG BÖSE" PC ACTION
2/2004
€4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
16 TOP-DEMOS
LORDS OF EVERQUEST, FM 2004, NFS: UNDERGROUND, ARFIKA KORPS u. a.
27 VIDEOS
SPIELERFORUM
+ 8 GRATISSPIELE
AUF DEM PRÜFSTAND
UT 2004
DAS IST DER KRACHER: JETZT KANNST DU SOGAR EINEN FAHREN LASSEN! DAS STINKT DER KONKURRENZ.
ERSTER TEST: TERMINATOR 3
SCHWARZ, BREIT, STARK?
ERSTER TEST
LORDS OF EVERQUEST
GEFECHTSUMWANDLUNG: VON DER ONLINE- ZUR STRATEGIE-LEGENDE?
25 SEITEN TIPPS & TRICKS
SPELLFORCE (KOMPLETTLÖSUNG), KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS U. V. M.
DURCH-GESPIELT!
DEUS EX 2
GUTE SEITEN, SCHLECHTE SEITEN!
02
4 195002 704998

Sing, Redakteur, sing!

Jedes Jahr das Gleiche: Die PC-ACTION-Redakteure haben viel zu tun und erhalten zur Belohnung die verdiente Gehaltserhöhung ... nicht. Trotzdem kommt es während der letzten Heftproduktion eines Jahres zu besinnlichen Momenten. Na ja ...



Christian Bigge: Leute, Weihnachten steht vor der Tür. Ihr wisst, was das bedeutet!

Andreas Bertits: Geschenke kaufen? Sich mental auf den Geburtstag Jesu vorbereiten?

Harald Fränkel: Bertits, man merkt, dass Sie noch neu sind. Weihnachten bedeutet, dass Sie noch mehr Texte schreiben müssen als sonst.

Benjamin Bezold: Ich glaube euch kein Wort. Nach meinem PC-ACTION-Kalender erscheint bereits die Ausgabe 2/2004. Das bedeutet, wir haben Weihnachten verpasst!

Joachim Hesse: Bezold, der Einzige, der hier was verpasst hat, sind Sie. Und zwar, als Gott das Gehirn und gutes Aussehen verteilt hat. Spielezeitschriften sind doch immer so dämlich nummeriert, um Aktualität vorzugaukeln.

Christian Sauerteig: ... und ich dachte, dass hinge damit zusammen, dass man die getesteten Spiele meistens erst zwei Monate später im Laden kaufen kann.

Ahmet Iscitürk: Verwöhntes Konsumentenpack! Nehmt euch ein Beispiel an mir. Für mich gibt es kein Weihnachten, denn ich bin Türke. Also brauche ich auch keine Geschenke kaufen oder zusätzliche Texte schreiben.

Christian Bigge: Das glauben sie! Was ich meinte, ist, dass wir jetzt zusammen ein schönes Weihnachtslied für unsere Leser singen. Los! Oooooh duuuuu fröööööhlicheeeeee*, oooooohhh ...

* Wir grüßen hiermit Petra Maueröder, die Kollegin unseres Schwestermagazins *PC Games*, die geheiratet hat und jetzt Petra Fröhlich heißt.

Die Redaktion

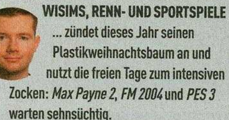


CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... feiert Silvester diesmal in einem spärlich beheizten Zelt und hat deshalb Glühweinvorräte angelegt.

HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... wünscht den Lesern ein gesegnetes Weihnachtsfest, ein gutes neues Jahr, sicherheitshalber schon mal frohe Ostern und unbedingt noch ein schönes Leben.

JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... verschenkt als Nikolaus verkleidet in deutschen Fußgängerzonen als Bonbons getarnte Abführmittel und sucht nach der ultimativen Silvester-Party.

CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... zündet dieses Jahr seinen Plastikweihnachtsbaum an und nutzt die freien Tage zum intensiven Zocken: *Max Payne 2*, *FM 2004* und *PES 3* warten sehnsüchtig.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... hat sich von *Lock On* mehr erhofft und erstellt deswegen über die Feiertage ein Konzept für die geilste Flugsimulation aller Zeiten.

AHMET ISCITÜRK
SPORT- UND ACTIONSPIELE
... lässt sich für ein *Gay*-Magazin nackt ablichten. Das bringt wenigstens wahren Glanz in jede Hütte.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... freut sich tierisch auf die vielen kostspieligen Geschenke, die er von seiner Frau zu Weihnachten bekommt, und wünscht allen Lesern ein schönes Fest und einen guten Rutsch.

HEINRICH LENHARDT
US-KORRESPONDENT
... lernte bei einer Woche Heimaturlaub die PC-ACTION-Redakteure alle näher kennen, was zu Albträumen, Angstschweiß und dem Ausfall der vorletzten Haupthaare führte.



UNREAL TOURNAMENT 2004

Ein wenig *Counter-Strike*-Taktik, Fahrzeuge wie bei *Battlefield 1942*, knallbunte Grafik und ziemlich abgedrehte Charakter-Modelle: Mit dieser wilden Mischung will Epic das umkämpfte Genre der Mehrspieler-Shooter aufmischen. Wir haben für Sie mehrere der neuen Levels durchgezockt und verraten Ihnen, ob das Konzept aufgeht.



LORDS OF EVERQUEST

Sony Online Entertainment beherrscht mit seinem Online-Rollenspiel *Everquest* die Spieleszene im Internet. Nun will man mit dem Echtzeitstrategie-Ableger *Lords of Everquest Warcraft 3*, *Age of Mythology* und *Spellforce* das Fürchten lehren. Dazu setzt man auf einige frische Ideen und Rollenspiel-Elemente. Reicht das zur Genre-Referenz?

PC ACTION

2/2004

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

SEITENSPRUNG

BLICKPUNKT

VORSCHAU

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

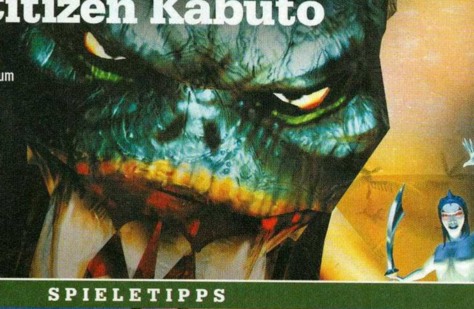
HARDWARE

VOLLVERSION AUF DVD & CD-ROM

Giants: Citizen Kabuto

Interplays abgefahrener Insel-Shooter

- Kämpfen Sie mit drei Fraktionen um die Vorherrschaft in den Tropen!
- Über 50 Missionen
- Verfolger- oder Ich-Perspektive
- 15 Waffen, 12 Zaubersprüche
- Mehrspielermodus
- PC-ACTION-Wertung: 83 %



SPIELETIPPS

Spellforce

ab Seite 147

Komplett gelöst auf 12 Seiten: Alle Quests, alle Gegner, alle Strategien!

AUSSERDEM: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS u. v. m.



HARDWARE

ab Seite 172



KRIEG DER WUNDER-CPUS – EIN SIEGER!

AMDs Athlon 64 und 64 FX treten gegen Intels P4 Extreme Edition an!



PC-ACTION-GOLD-AWARD

Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

8,9 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • Vollversion Giants: Citizen Kabuto • 16 Spiele-Demos, darunter: Lords of Everquest, Max Payne 2 **(NUR AUF AB-18-DVD!)**, NOLF: Contract Jack, **(NUR AUF AB-18-DVD!)**, Need for Speed: Underground, Pearl Harbor 2, Secret Weapons over Normandy, Fußballmanager 2004, Halo, Tempel des Elementaren Bösen, The Hobbit • 27 Spiele-Videos, darunter: Unreal Tournament 2004, Spellforce, Prince of Persia: The Sands of Time, Deus Ex 2, Joint Operations, Söldner: Secret Wars, NBA Live 2004, Judge Dredd • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten • Vollversion Giants: Citizen Kabuto • 5 Spiele-Demos: Lords of Everquest, Pearl Harbor 2, V-Rally 3, Crazy School, Jewel Jones • 3 Spiele-Videos: Unreal Tournament 2004, Lords of Everquest (interaktiver Test), Prince of Persia: The Sands of Time (interaktiver Test) • Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates

DEMO DES MONATS: LORDS OF EVERQUEST

AUF SEITE 6: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

ACHTUNG: UNSERE DVD IST EINE WENDE-DVD! VIDEO- UND DEMO-BEREICH BEFINDEN SICH AUF JE EINER DVD-SEITE. ZUM ANSCHAUEN DES JEWEILIGEN BEREICHS DVD EINFACH IM LAUFWERK WENDEN!

TIPPS & TRICKS AUF DVD!

VOLLVERSION

GIANTS: CITIZEN KABUTO

- Kämpfen Sie um die Vorherrschaft in den Tropen!
- Über 50 Missionen
- Verfolger- oder Ich-Perspektive
- 15 Waffen, 12 Zaubersprüche
- Mehrspielermodus
- PC-ACTION-Wertung: 83%

Knallige Grafik, fetzige Musik, detailreiche Charaktere: Actionfans erleben *Giants* einen Insel-Trip, der die Bezeichnung „ungeheuerlich" tatsächlich verdient. Hinter dem surrealen Friede-Freude-Eierkuchen-Tropen-Ambiente lauert Mord und Totschlag. Drei Parteien kämpfen um die Vorherrschaft. Wahlweise schlüpfen Sie in die Rolle einer durchgeknallten Raumfahrer-Gang, der leckeren Sea-Reaper-Amazonen oder Sie übernehmen den Riesenaffen Kabuto. Wir wünschen spannende Schlachten mit 15 Waffen und 12 Zaubersprüchen!

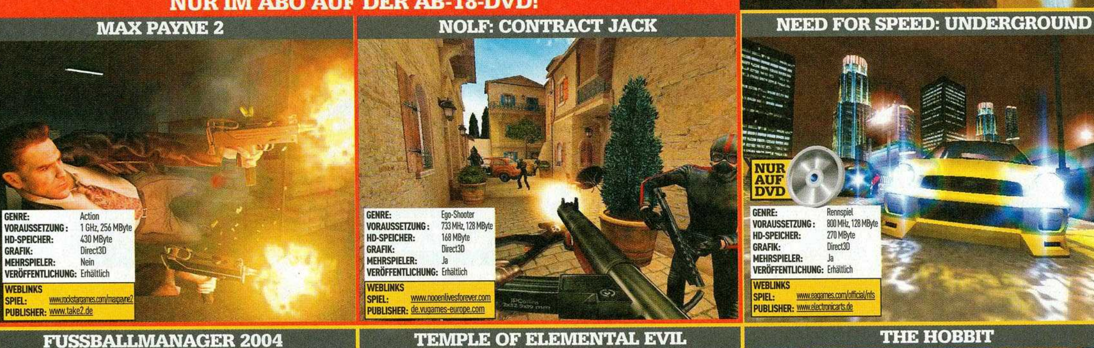
GENRE: Action
VORAUSSETZUNG: 400 MHz, 65 MByte
HD-SPEICHER: 800 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.planetmoon.com/projects/giants
PUBLISHER: www.vid.de

IN EIGENER SACHE!

Liebe Leser! In den vergangenen Monaten häuften sich bei uns Beschwerden über verschmutzte und deshalb beinahe unbrauchbare Datenträger. Wir forschten nach den Ursachen und sind fündig geworden. Verantwortlich für Beläge auf den DVDs war das Fertigungsverfahren und Material unserer Datenträger-Hüllen. Aus diesem Grund liefern wir ab sofort unsere DVDs mit neuer Verpackung aus hochwertigerem Karton. Individuelle Bedrucke sind aus diesem Grund nicht mehr möglich. Wir sind überzeugt, in Ihrem Sinne gehandelt zu haben.

Ihre PC-ACTION-Redaktion!



NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD!

MAX PAYNE 2

GENRE: Action
VORAUSSETZUNG: 1 GHz, 256 MByte
HD-SPEICHER: 430 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.rockstargames.com/maxpayne2
PUBLISHER: www.take2.de

NOLF: CONTRACT JACK

GENRE: Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG: 733 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER: 168 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

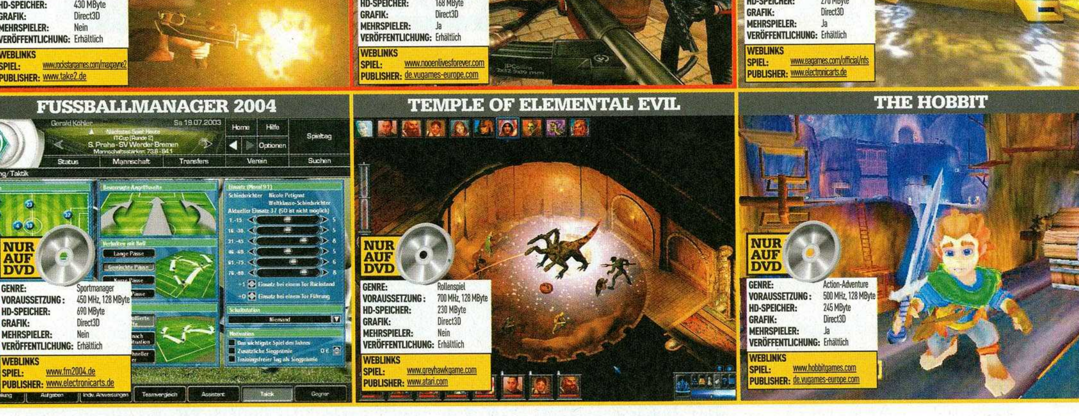
WEBLINKS
SPIEL: www.nooenlivesforever.com
PUBLISHER: de.vugames-europe.com

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

NUR AUF DVD

GENRE: Rennspiel
VORAUSSETZUNG: 800 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER: 270 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.eagames.com/official/nfs
PUBLISHER: www.electronicarts.de



FUSSBALLMANAGER 2004

NUR AUF DVD

GENRE: Sportmanager
VORAUSSETZUNG: 450 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER: 690 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.fm2004.de
PUBLISHER: www.electronicarts.de

TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

NUR AUF DVD

GENRE: Rollenspiel
VORAUSSETZUNG: 700 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER: 230 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Nein
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.greyhawkgame.com
PUBLISHER: www.atari.com

THE HOBBIT

NUR AUF DVD

GENRE: Action-Adventure
VORAUSSETZUNG: 500 MHz, 128 MByte
HD-SPEICHER: 245 MByte
GRAFIK: Direct3D
MEHRSPIELER: Ja
VERÖFFENTLICHUNG: Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.hobbitgames.com
PUBLISHER: de.vugames-europe.com

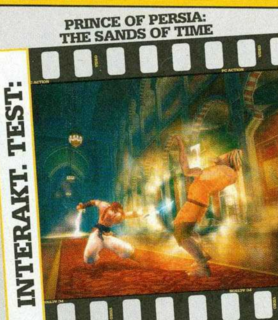


VIDEOS

UNREAL TOURNAMENT 2004

VORSCHAU

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



INTERAKT. TEST:

SPELLFORCE

ANGESPIELT

DEUS EX 2



SPEZIAL

Weitere 23 Videos finden Sie auf der DVD!

DVD/CD-INHALT

MIT ✓ GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DER CD-ROM!

VOLLVERSION:
- Giants: Citizen Kabuto ✓

DEMOS:
- Age of Mythology: Titans – Auf der Video-Seite der DVD!
- Combat Mission: Afrika Korps
- Crazy School ✓
- Dungeon Siege: Legends of Aranna
- Fußballmanager 2004
- Greyhawk: Temple of Elemental Evil
- Gunbound – Auf der Video-Seite der DVD!
- Halo
- Jewel Jones ✓
- Lords of Everquest ✓
- Max Payne 2 – Nur auf Ab-18-Version!
- Need for Speed: Underground
- NOLF: Contract Jack – Nur auf Ab-18-Version!
- Pearl Harbor 2 ✓
- Secret Weapons Over Normandy (dt.)
- The Hobbit
- V-Rally 3 ✓
- World Championship Snooker 2003

VIDEOS:

Vorschau:
- Söldner: Secret Wars
- Unreal Tournament 2004 ✓

Angespielt:
- Airline 69: Return to Casablanca
- Celebrity Deathmatch
- Fair Strike
- Harry Potter: Quidditch-WM
- In Memoriam
- Judge Dredd
- Lords of Everquest (interaktiver Test) ✓
- NBA Live 2004
- Pearl Harbor 2
- Prince of Persia (interaktiver Test) ✓
- Secret Weapons Over Normandy
- Spellforce: The Order of Dawn
- Turok Evolution
- V-Rally 3

Extra:
- Deus Ex 2
- Joint Operations
- Reiner Calmund präsentiert: Fußballmanager 2004
- Ubisoft präsentiert:
- Making of Prince of Persia: The Sands of Time

Trailer:
- Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache
- Castle Strike
- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
- Leisure Suit Larry: Summa Cum Laude
- Lords of Everquest
- Secret Weapons over Normandy – Sound Diary
- Sternenschiff Catan

SPIELERFORUM:
- Counter-Strike
- Gratisspiele ✓
- GTA ✓
- Half-Life
- RtCW: Enemy Territory
- Unreal Tournament 2003

TIPPS & TRICKS
- Call of Duty
- Fußballmanager 2004
- Giants: Citizen Kabuto ✓
- Hidden & Dangerous 2
- Max Payne 2
- Pro Evolution Soccer 3
- Silent Storm

PATCHES
- Age of Wonders: Shadow Magic 1.2 (int)
- Battlefield 1942: Battlecraft Editor 2.0 ✓
- Civilization 3: Conquest v1.01 (eu)
- Die Siedler 4 v2.50.1516 von v2.00.xxx (int)
- Dungeon Siege v.1.11.1462 von v1.0 (d)
- FM 2004 v1.10 (d) ✓
- Industriegigant 2 Gold 1980-2020 Add-on v2.2 (d)
- Pro Evolution Soccer 3 v1.10.2 (e) ✓
- Railroad Tycoon 3 v1.02 (e)
- Rise of Nations 1.03.08 (int)
- Space Colony v1.1 (e)
- Spellforce v1.02 (d) ✓
- Vietcong v1.41 von v1.3x (int)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x_Me:
- Ati Catalyst 3.9 (7.95) ✓
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 45.23 ✓
- PowerVR Kyro1_2-Treiber 2.01.21.0007
- Sis 650_740 Grafiktreiber 2.21
- VIA Hyperion 4in1 v4.49 ✓

WinXP_2000:
- Ati Catalyst 3.9 (7.95) ✓
- Nforce 2_3 System-Utility 1.00
- Nforce-Treiber 3.13 Win2k_XP
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 52.16 ✓
- PowerVR Kyro1_2-Treiber 2.01.21.0007
- VIA Hyperion 4in1 v4.49 ✓

TOOLS & EXTRAS:
- Adobe Reader 6.0 ✓
- DirectX 9.0b
- Gamers.IRC 4.20
- Internet Download Manager 3.18
- Realtek ALC650 3.51 (AC'97 Codec)
- Rivatuner 2.0 RC14
- rTool 0.9.9.8 RC0
- TL TFT Checker 1.1
- Wallpapers ✓
- WinDVD (Trial)
- WinZip ✓

TOP NEWS



Da ist der Wurm drin!

Den und seine Alien-Kollegen räumen Sie bei PERIMETER aus dem Weg. Wenn Sie sich geschickt anstellen.

Echtzeitstrategie | Huch, ein Strategiespiel als Top-News der PC ACTION! Sind die Jungs konvertiert? Keine Sorge. Aber was da im russischen Kaliningrad entwickelt und im März 2004 veröffentlicht wird, wollen wir Ihnen nicht vorenthalten. Dabei scheint es sich bei *Perimeter* (übersetzt „Grenze") auf den ersten Blick um einen klassischen Genrevertreter mit 08/15-Story zu handeln: In der Zukunft steht's mal wieder grottenschlecht um unseren Planeten. Zum Glück hat die Exodus-Gesellschaft, die letzten Mohikaner der Menschheit, ein paar Tricks auf Lager. Mutter Erde will man den Rücken kehren und in neue Welten flüchten. Dumm: Da haust jede Menge Alien-Viehzeug und das rückt seine Heimat nicht so ohne weiteres raus. Also stehen in 27 Kampagnenmissionen Kämpfe an. Zunächst stampfen Sie eine Basis aus 24 Gebäudetypen aus dem Boden. Damit Ihre Menschlein mit dem Fabrizieren beginnen, benötigen sie aber einen ebenen Untergrund. Jetzt wird's genial: Mit Spezialeinheiten terraformieren Sie die neuen Welten, versetzen Berge, erschaffen Täler und Plateaus. Die selbst gebastelte Grafikengine, die angeblich bis zu zehn Millionen Polygone gleichzeitig darstellt, soll es möglich machen. Durch die Bodenumgestaltung gewinnen Sie Energie, die wichtigste Ressource im Spiel. Starke Einheiten und gigantische Schutzschilde erfordern geschicktes Energie-Management. Da sich Ihre Truppe in Squads organisiert, befehligen Sie bis zu 500 Schergen gleichzeitig. Forschung gestattet es, Spezialeinheiten mittels Nanotechnolgie aufzurüsten. Wenn Sie die Menschheit gerettet haben, winken weitere Schlachten gegen bis zu drei Mitstreiter via Netzwerk und Internet. Macht hinne, ihr Russen! CHRISTIAN BIGGE

Info: www.codemasters.com/perimeter

*GuFo = Nachbildung einer weiblichen Vulva aus brasilianischem Naturkautschuk.

Macht geil!

In STAR WARS: BATTLEFRONT ist Online-Action vom anderen Stern angesagt.

Mehrspieler-Shooter | Die Macht ist schwach in Ihnen? Macht nix! Einzelkämpfer und Jedis haben im Mehrspieler-Shooter *Star Wars: Battlefront* ohnehin nichts verloren. Hier schreiben gemeine Soldaten Geschichte. Und die brauchen neben einem trainierten Abzugsfinger Teamgeist. Ach ja, fliegerisches Geschick und ein Führerschein wären auch nicht schlecht. Schließlich dürfen Sie im Cockpit eines X-Flüglers, auf dem Rücken eines Tauntauns oder im Bauch eines AT-ATs Platz nehmen. Ähnlich wie bei *Battlefield 1942* gibt es kein Deathmatch. Es treten stets zwei der vier Konfliktparteien gegeneinander an. Also Rebellen gegen das Imperium oder Separatisten gegen die Republik. Schon 2004 sollen die Klonkriege und der galaktische Bürgerkrieg auf Ihrem PC beginnen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.lucasarts.com



»Bundeswehr: Gut getarnt ist halb gewonnen.«

Wir haben's immer gewußt: Konsolenbilder sind unscharf.

LIES MICH!

ROLLERCOASTER TYCOON 2: TIME TWISTER

WiSim | Silvester ist gerettet! Vorausgesetzt, Sie stehen auf die Wirtschaftssimulation *Rollercoaster Tycoon 2*. Am 31. Dezember wandert nämlich das zweite Add-on in die Läden. Neu in *Time Twister*: sechs abgefahrene Szenarien, in denen Sie Ihre Park-Besucher unter anderem ins Mittelalter und die Steinzeit entführen. Ob die Erweiterung Ihr Geld wert ist, lesen Sie in der nächsten PC ACTION. (BB)

Info: www.atari.de



»Verhütung schmerzhaft: Spirale.«

ANNO WAR

Echtzeitstrategie | Kaum zu glauben, aber wahr: Der nächste *Anno*-Titel wird keine Wirtschaftssimulation, sondern ein Echtzeit-Strategiespiel der Marke *Empire Earth*. Programmiert wird *Anno War* von der Mainzer Spieleschmiede Related Designs (*No Man's Land, America, Castle Strike*) und soll Weihnachten 2005 erscheinen. (BB)

Info: www.sunflowers.de

CODENAME: PANZERS

Echtzeitstrategie | Wer in *Codename: Panzers* leichtfertig seine Truppen verheizt, kann einpacken. Zum einen gibt's kaum Nachschub, zum anderen werden Ihre Männer im Laufe der Zeit immer besser. Ein rollenspielartiges Erfahrungsprinzip macht's möglich. Rücken Sie bedächtig vor und überlegen Sie sich eine gute Taktik. Dann marschieren Sie im Frühjahr 2004 garantiert als Sieger vom virtuellen Schlachtfeld. Grafisch braucht sich *Codename: Panzers* übrigens nicht vor *C&C Generäle* zu verstecken – der aufgepeppten *S.W.I.N.E.*-Engine sei Dank. (BB

Info: www.panzers.de



»Soll noch einer sagen Zebrastreifen retten Leben.«

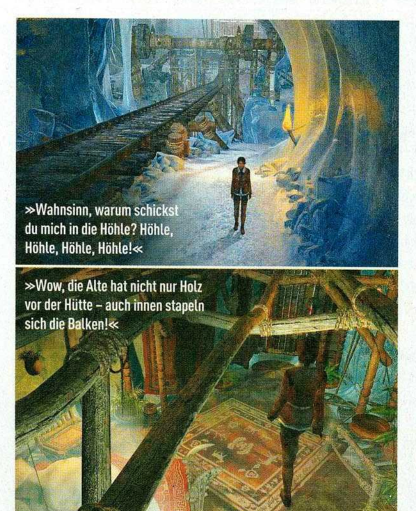
TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	Neu	Need for Speed: Underground	EA
2	▲	Neu	Fußballmanager 2004	EA
3	▲	Neu	Spellforce	JoWood
4	▲	Neu	Knights of the Old Republic	Activision
5	▼	2	FIFA 2004	EA
6	▼	1	Call of Duty	Activision
7	▲	Neu	HdR: Die Rückkehr des Königs	EA
8	▼	4	Die Sims: Hokus Pokus	EA
9	▲	Neu	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos	Konami
10	–	Neu	Die Sims Super Deluxe	EA

Quelle: SATURN

Dumm klickt gut!

Wobei es schlaue Naturen beim Adventure SYBERIA 2 sicher etwas leichter haben.



»Wahnsinn, warum schickst du mich in die Höhle? Höhle, Höhle, Höhle, Höhle!«

»Wow, die Alte hat nicht nur Holz vor der Hütte – auch innen stapeln sich die Balken!«

Adventure | Microids fantasievolles Abenteuer *Syberia* war ein Überraschungserfolg und bewies, dass es noch genügend Adventure-Freaks gibt, die dem totgesagten Genre weiterhin die Treue halten. Die Fortsetzung knüpft direkt an die Handlung des Vorgängers an. Wir erinnern uns: Heldin Kate Walker war auf der Suche nach dem mysteriösen Hans Voralberg und konnte diesen am Arsch der Welt ausfindig machen. Nun beschließen die beiden, gemeinsam Syberia zu finden – einen geheimnisvollen Ort, an dem sogar waschechte Mammuts leben sollen. Es gibt ein Wiedersehen mit bekannten Figuren, vor allem über die Rückkehr des Roboters Oscar freuen sich Fans. 2004 ist es so weit, ein genauerer Termin wurde noch nicht genannt. AHMET ISCITÜRK

Info: www.syberia2.info



Um die Reisekosten zu sparen, werden virtuelle US-Soldaten gleich in ihrer Heimat erschossen.

Mach Überschuss!

Einfach wild drauflosballern ist gefährlich! KILL SWITCH zeigt, wie man verantwortungsbewusst meuchelt!

Action | Ist Ihnen aufgefallen, wie viele Konsolenspiel-Umsetzungen auf den Markt geballert werden? Wenn dadurch Titel wie *Kill Switch* den Weg auf unseren PC finden, soll es uns recht sein. Die PS2- und Xbox-Versionen kassierten durchweg positive Wertungen, die PC-Version der Namco-Ballerei entwickeln die englischen Bitmap Bros. Sie schlüpfen in die Rolle eines derben Einzelkämpfers und ballern fiese Terror-Buben im Dutzend nieder. Dabei betrachten Sie das Geschehen immer aus der Verfolger-Perspektive. Eigentlich nix Aufregendes. Das Besondere an *Kill Switch* ist jedoch, dass die Umgebung sehr gut ins Spielprinzip eingebettet wurde. Auf Knopfdruck kauern Sie hinter Kisten, Mauern und Ecken, um Ihre Gegner aus der Deckung heraus mit blauen Bohnen zu beliefern. Im ersten Quartal 2004 ist es so weit! AHMET ISCITÜRK

Info: www.killswitch.com

Ketten rauchen

Brennende Panzer gab's schon im ersten Teil. Doch BLITZKRIEG 2 bietet noch viel mehr.


»Bengalische Feuer auf dem Spielfeld: Militärpolizei schreitet ein.«

»Scheiß Frauenfilm: Pappeln im Sturm.«

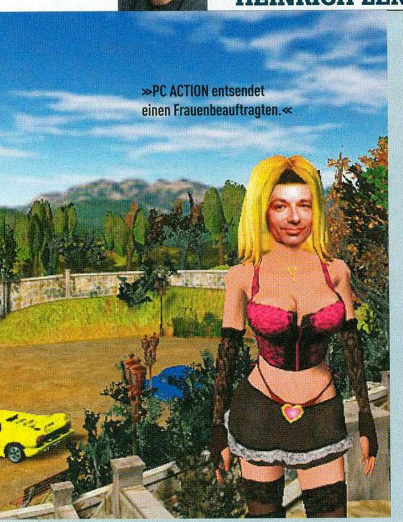
Echtzeitstrategie | Nival Interactive lässt es wieder krachen. Für das erste Quartal 2005 ist der Nachfolger des Echtzeitstrategie-Spiels *Blitzkrieg* angekündigt. Wieder spielen Sie historische Schlachten des Zweiten Weltkrieges nach. Neu ist, dass Sie auch Helden kommandieren, die entweder besonders kampfstark sind oder anderen Einheiten einen Bonus geben. Außerdem sind nun Missionen miteinander verbunden. *Blitzkrieg 2* verwendet eine komplett neue 3D-Grafik-Engine, die allerdings auch ihren Preis hat. Um alle Details genießen zu können, benötigen Sie einen Prozessor mit zwei Gigahertz und 512 Megabyte Arbeitsspeicher. ANDREAS BERTITS

Info: www.nival.com



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT SCHWANT EIN NEUER GESCHLECHTERKAMPF.

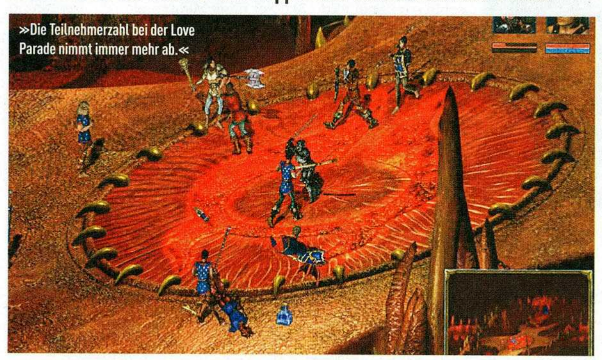

»PC ACTION entsendet einen Frauenbeauftragten.«

Frauenversteher Billyboy

Später Sieg der Frauenquote: Microsoft, AMD und Ati sponsern zwei „All Female"-Spieleturniere am Rande der amerikanischen Fachmesse „Consumer Electronics Show". Der fachmännische Umgang mit *Counter-Strike* und einem Q-Shooter von id Software wird reich belohnt, doch Männer haben da nichts verloren. Pfui, üble Diskriminierung! Wir sind hier schließlich nicht beim Kugelstoßen oder Rückwärtseinparken, wo Frauen von Natur aus gehandicapt sind und deswegen ihre eigenen Goldmedaillen verpasst bekommen. Oder so ähnlich. Was ist also Sinn und Zweck des Geschlechtsfilters bei der Profi-Ballerei? Ganz einfach: „Die wachsende Anzahl von Frauen zu erkennen und zu unterstützen, die auf Windows spielen", erklärte die Windows Gaming Product Managerin von Microsoft. Und ich hatte schon befürchtet, das Ganze sei eine abgekartete Aktion irgendwelcher Lustmolche, die lediglich ein paar Telefonnummern abstauben wollen. Die regen Fantasien, die ein weibliches *Counter-Strike*-Team bei einem Teil unserer Belegschaft auslöst, will ich lieber nicht in Worte fassen. Vor allem, wenn die Mädels ein paar tausend Dollar schwer sind, weil sie den ersten Platz belegt haben. Unsere Abteilung für gesellschaftliche Trends springt derweil schwer im Dreieck. Denn wenn sich das organisierte Geballer unter Ausschluss der holden Männlichkeit als Erfolg entpuppt, kann es nicht mehr weit hin sein bis zu weiteren Spezialisierungs-Turnieren für bedrohte Minderheiten. Nicht zuletzt aus persönlichem Eigennutz befürworte ich die Einführung einer „Trau keinem unter 35"-Senioren-Klasse, wo auch Action-Fossilien trotz Gicht und Zeitlupen-Reaktionszeiten so etwas wie Siegeschancen haben. Zwischendurch lästert man über die Jugend von heute und erklärt kategorisch, dass der Robotron-Spielautomat ohnehin viel besser war als dieses neumodische 3D-Zeugs. Bitte nicht mit den Nullen auf dem Preisgeld-Scheck sparen! Und es gibt noch weitaus mehr gesellschaftliche Randgruppen, deren Windows-Spieltrieb dringend mal erkannt und unterstützt werden muss: linkshändige Vegetarier, katholische Kaninchenzüchter, schnurrbärtige Schlagzeuglehrer – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Hauptsache, niemand kommt auf die ketzerische Frage, wie spannend es überhaupt ist, anderen Leuten beim Spielen zuzusehen – und das völlig geschlechtsunabhängig.

Ran an die Spalte!

Als so genannter Spaltenläufer pesen Sie in RIFTRUNNER zwischen den Dimensionen hin und her und kloppen das Böse zurück in die Hölle.


»Die Teilnehmerzahl bei der Love Parade nimmt immer mehr ab.«

Rollenspiel | Das neue Projekt der *Divine Divinity*-Macher ist im selben Universum angesiedelt und basiert auch auf der gleichen Engine. Sie übernehmen die Rolle des Guten, der zwischen den Dimensionen pendelt, um das Böse zu plätten. Nach eigenen Angaben wollen die Entwickler keine Kopie von *Divine Divinity* basteln, sondern auf dessen Stärken aufbauen. Durch bessere Grafik mit DX9-Unterstützung, ausnahmslos gesprochene Dialoge, das neue Charakter-Entwicklungs-System und besser ausbalancierte Attribute wollen die Larian Studios neue Maßstäbe setzen. Cool ist auch, dass es zufallsgenerierte Aufgaben und Umgebungen gibt. So erleben Sie – wie ein Alzheimer-Patient – ständig Neues. Die Veröffentlichung ist Anfang 2004 angepeilt.

AHMET ISCITÜRK

Info: www.riftrunner.de

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKE

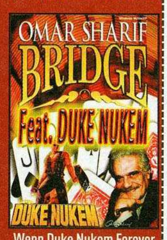

»Dank der Strahlentherapie konnte der Hodenkrebs des Drachenmannes fast völlig geheilt werden.«

Lizenz zum Klöten!

Unglaublich, aber wahr! 3DRealms verkauft DUKE NUKEM-Lizenzen, um Kohle ranzuschaffen.

Ego-Shooter | Mit Lizenzen lässt sich Knete machen. Das dachten sich auch die *Duke Nukem*-Erfinder. Deshalb dürfen sich Freunde der Kartenspiel-Simulation *Omar Sharif Bridge* nun über fesselnde Bridge-Duelle gegen unseren liebsten Muskelmann freuen. Demnächst erscheinen jede Menge weiterer Produkte, die sich mit Dukes Namen schmücken. Zum Beispiel Wick Medinait featuring Duke Nukem, Bravo Fetenhits featuring Duke Nukem, Ricola Schweizer Kräuterzucker featuring Duke Nukem und Wiesenhof Hähnchensnack featuring Duke Nukem. Den Vogel hat CNN abgeschossen – mit Michael Jacksons Kinderschänder-Prozess Live! featuring Duke Nukem.

AHMET ISCITÜRK



Wenn Duke Nukem Forever Weihnachten 2666 erscheint, sieht Omar die Radieschen schon von unten.



GERÜCHTE KÜCHE

Peter Molyneux' Xbox-Exklusiv-Rollenspiel *FABLE* wird mit tonnenweise Vorschusslorbeeren überhäuft. Jetzt mehren sich Gerüchte über eine PC-Version. Was ist dran?

Wir haben ja ein Faible für *Fable*, denn bisherige Bilder und Videos lassen auf ein erstklassiges Rollenspiel schließen. Sie verstehen nur Bahnhof? Dann wollen wir Sie mal aufklären: Vor vielen Monaten wurden erste Infos zu einem neuen Titel aus dem Hause Lionhead bekannt. Project Ego sollte Peter Molyneux' neues Baby heißen und nur Xbox-Zockern vorbehalten sein. Mittlerweile wurde der vielversprechende Titel in *Fable* umbenannt und immer mehr Newsseiten im Internet behaupten, dass eine PC-Version geplant sei. Doch die PC ACTION lässt sich nicht mit billigen Mutmaßungen abspeisen – wir wollen Fakten! Wen würden Sie denn in so einem Fall fragen? Sie haben es erraten: Peter Molyneux! Also bombardierten wir den netten Glatzen-Heini mit E-Mails und Telefonaten. Wie erwartet, wurde unser Flehen von dem Sack ignoriert. Glücklicherweise ließ sich aber Pamela Liebhardt (Product Managerin Microsoft Game Studios) zu einem Statement hinreißen: „*Fable* wird wie angekündigt nur für Xbox erscheinen – bei anders lautenden Meldungen handelt es sich um reine Gerüchte." Knallhart ist sie, die Frau Liebhardt! Und bei Microsoft angestellt, das die Xbox verkauft. Doch wenigstens wissen Sie zunächst, was Sache ist!

AHMET ISCITÜRK


»Marc Dutroux versucht's mal wieder. Die weiße Perücke soll als Tarnung dienen.«

»Bankrott: Skeletors Biotech-Aktien waren wohl doch nicht so der Bringer.«


»Neue Lebensform entdeckt: Leberknödeloiden! Ihr Anführer heißt Inspektor Kloß-O.«

Steine im Weltall

XMP macht UNREAL 2 gesellschaftsfähig. Das wurde Zeit!

Ego-Shooter | Alle haben rumgejammert, als *Unreal 2* erschien, denn ein Ego-Shooter ohne Mehrspieler-Unterstützung darf einfach nicht sein. Jetzt endlich steht Epics *XMP* in den Startlöchern. Hinter der mysteriösen Abkürzung verbirgt sich das so genannte Expanded Multiplayer Pack. Für dieses haben sich die Entwickler jede Menge einfallen lassen. *XMP* bietet neue Waffen wie etwa stationäre Geschütze, richtig geile Fahrzeuge und natürlich neue Mehrspieler-Karten. Das Beste kommt aber noch: *Unreal 2 XMP* wird in Kürze gratis zum Download angeboten! Die Demo gibt es schon jetzt online und nächsten Monat auf unserer Cover-DVD. AHMET ISCITÜRK

Info: www.unreal2.com

Pole Position

Hinter POLDEK DRIVER steckt polnische Wertarbeit, jawoll!

Rennspiel | Kaum zu glauben, aber wahr: Es gibt auch polnische Autos in Polen! Diese Schlitten dürfen Sie beim Rennspiel *Poldek Driver* ab Anfang 2004 über „bekannte Rennstrecken" lenken, die außer unseren osteuropäischen Freunden aber keine Sau kennt. Leider ist unser Polnisch nicht wirklich gut, aber: Es gibt 32 Kurse, zehn Autos und sogar einen Mehrspielermodus. Neben klassischen Rennen bietet der Polen-Raser auch einen Crash-Modus à la *Destruction Derby*. Klingt so, wie es aussieht: lustig. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.poldek.play.com.pl/


»Kein Wunder, dass die unsere Autos klauen.«

Plus-Pole

Polen sind nicht nur im Autoklauen einsame Spitze. Auch in diesen Kategorien stehen sie ganz weit oben.



Wodka

Prost! Die Polen versaufen nicht nur Wodka im Wert von über sechs Milliarden Euro pro Jahr, ein Vielfaches davon verschachern sie sogar ins Ausland. Richtig so!


Foto: action press
Speedway

Volksport Nummer 1 der Polen ist nicht etwa Autotüren-Knacken oder Frauen-Gewichtheben, sondern Speedway-Rennen. Der beste Raser ist Weltmeister Piotr Protasiewicz (gelber Helm).


Foto: action press
Frauen

Ja, die Mädels aus dem Osten sind schon richtig scharfe Hühner. Nicht nur Michel Friedmann kann ein Lied davon singen. Das hier ist übrigens die aktuelle Miss Polen Magdalena Majewadka – nett!

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Andrzey Poznanski?

„DZIEN DOBRY" IST POLNISCH UND HEISST „GUTEN TAG". EIN SOLCHER BESTEHT FÜR ANDRZEY POZNANSKI VON MORGENS BIS ABENDS AUS COMPUTERSPIELEN – VERRÜCKT!

»Wetten dass: Kardinal Richelieu kann 98 Urinsorten am Geruch erkennen.«

AUF DVD TRAILER

Andrzey Poznanski (sprich: Anndschey Potschnanschki) kommt – man mag es kaum für möglich halten – aus Polen. Genauer gesagt aus Warschau. Und seine Brötchen verdient er entgegen anders lautender Gerüchte wie die meisten seiner Landsleute auf völlig legale Weise. Der gute Mann arbeitet als Chef-Grafiker und kreativer Kopf bei „People Can Fly". Hinter diesem neumodischen Namen verstecken sich nicht etwa die bolschewistischen Überreste einer Fallschirmspringer-Schule aus den Zeiten des kalten Krieges, sondern eine junge Softwareschmiede, die momentan am Horror-Shooter *Painkiller* werkelt. Wie seine Kollegen hat der gute Andrzey vorher schon an anderen Projekten gearbeitet. Die erschienen jedoch hauptsächlich in den ehemaligen Ostblock-Staaten. Da die Titel keinem Schwein was sagen, beschränken wir uns aufs einzig halbwegs bekannte Werk: *Gorky 17*. Jeder fängt halt klein an. *Painkiller* dürfte einige Nummern größer werden, deswegen hat Andrzey im Moment mehr als genug um die Ohren und praktisch keine Freizeit. Wenn doch, geht er nicht etwa an die frische Luft oder treibt Sport. Nein, er guckt auch kein Fernsehen oder hockt sich in eine Kneipe. Wenn Andrzey Poznanski nicht vor „seinem" Spiel sitzt, schlägt er sich im Quake.net die Nächte um die Ohren. Andere Hobbys und Interessen hat er nicht. Ob er denn irgendwann auch mal schläft, wollten wir wissen. Seine Antwort: „Klar, wenn ich tot bin." Na dann, schönes Leben noch. CHRISTIAN SAUERTEIG

GLADIATOR
SCHWERT DER RACHE™

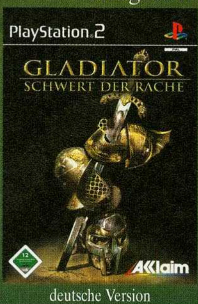
„Schon lange hat mich kein Spiel dermaßen positiv überrascht wie Gladiator: Schwert der Rache.“ ***(OXM 11/03)***



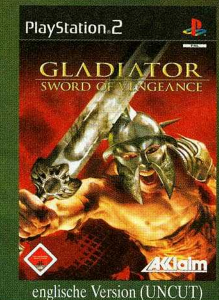
85%

Verfügbar in zwei Versionen





deutsche Version



englische Version (UNCUT)







Acclaim®

WWW.ACCLAIM.de

LIES MICH!

PC GAMES HARDWARE: 3D-SONDERHEFT

Vermischtes | Seit *Toy Story* und *Jurassic Park* sind 3D-Grafiken in aller Munde. Mit dem neuen Sonderheft unseres Schwestermagazins *PC Games Hardware* bekommen Sie jetzt Gelegenheit, selbst beeindruckende Renderings für Wallpaper oder Ihre Internet-Galerie zu erstellen oder fantastische, virtuelle Welten mit animierten Objekten und hollywoodreifen Spezialeffekten zu erschaffen. *3D für Einsteiger* ist ab sofort mit zwei prall gefüllten CDs für € 7,50 erhältlich. (CS)
Info: www.pcgameshardware.de



»Anonyme Alkoholiker: Clubmagazin.«

VERMEER 2

WiSim | Ascaron und Take 2 haben neue Details zum zweiten Teil der Wirtschaftssimulation bekannt gegeben. *Vermeer 2* soll im Frühjahr 2004 in den Handel kommen und 30 Euro kosten. Ihre Aufgabe ist es, gegen Ende des Ersten Weltkriegs rund um den Globus Plantagen aufzubauen, Waren zu produzieren und diese gewinnbringend zu verkaufen. Mit dem Gewinn ersteigern Sie wertvolle Gemälde, um die gestohlene Kunstsammlung Ihres Onkels zu komplettieren. Warum der ganze Stress? Damit dieser Sie als Alleinerbe einsetzt! (CS)
Info: www.ascaron.de



»Nur für den Eigenbedarf: Hanfplantage.«

FALLOUT 3

Rollenspiel | Schlechte Nachrichten für Rollenspiel-Fans! Wie die Designer John Deiley und Damien Foletto in ihrem Forum bekannt gaben, hat die finanziell angeschlagene Spielefirma Interplay ihr legendäres Entwicklerteam Black Isle Studios (u. a. *Fallout, Fallout 2, Baldur's Gate*) aufgelöst. Damit ist die Entwicklung von *Fallout 3*, das bereits zur Hälfte fertig gestellt war, vorerst beendet. Interplay begründet diesen Schritt damit, sich zukünftig mehr auf den Konsolenmarkt konzentrieren zu wollen. (CS)
Info: www.interplay.com

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Die vielen Spiele-Veröffentlichungen zu Weihnachten ...

... INTERESSIEREN MICH NICHT DIE BOHNE. 4,9%
... FINDE ICH DOOF, WEIL ICH GAR KEINE ZEIT FÜR ALL DIE SPIELE HABE. 45,1%
... FINDE ICH SUPER. 50%



»Dom Rep 2004: Strände zugebaut.«

»John Wayne: falsche Waffe.«

Bau keinen Mist!

Wenn Sie's bei PORT ROYALE 2 zu Ruhm und Reichtum bringen wollen, brauchen Sie viele Siedlungen. Sonst enden Sie im Schuldturm – oder als Schaschlik.

WiSim | Das war klar: Nach dem erfolgreichen Vorgänger aus dem letzten Jahr verschlägt es Sie in *Port Royale 2* erneut in die Karibik des 17. Jahrhunderts. Dort kloppen sich immer noch Spanier, Holländer, Franzosen und Tommys. Als fliegender Händler pendeln Sie mit 16 Schiffstypen zwischen 60 Städten. Falls die Kohle stimmt, basteln Sie Ihre eigenen Siedlungen, nehmen Aufträge von Königen, Händlern und Diplomaten an und verdingen sich als Piratenjäger. Freuen Sie sich auf taktische Seeschlachten im edlen 3D-Gewand. Neben dem Endlosspiel sorgen ab Frühjahr 2004 acht Szenarien für Abwechslung. CHRISTIAN BIGGE
Info: www.ascaron.com/d/portroyale2



»Diese BU ist kürzer als Fränkels Gemächt.«

Mechs gut!

Die Entwickler von SILENT STORM: SENTINELS legen sich für ihr Add-on mächtig ins Zeug.

Rundenstrategie | Knobel-Titel sind rar gesät. Deshalb haben nicht nur wir uns gefreut, als vor kurzem Nival Interactives *Silent Storm* erschien. Hier darf der Spieler den Zweiten Weltkrieg endlich mal ein wenig anders erleben. Mit Wehrmachts-Mechs durch die Gegend stapfen – das hat schon was! Schon für das Frühjahr 2004 wurde nun ein Add-on namens *Silent Storm: Sentinels* angekündigt. Dieses enthält nicht nur eine komplette Kampagne mit neuen Waffen, Charakteren und so weiter. Erstmals wird auch die Verlässlichkeit Ihres Arsenals simuliert. So kommt es dann schon mal vor, dass beispielsweise Ihr Maschinengewehr streikt. Wem das zu arg klingt, den können wir beruhigen. Nival Interactive gab auch bekannt, dass sich die Spiel-Komplexität vom Zocker selbst regeln lassen wird. AHMET ISCITÜRK
Info: www.nival.com

Jetzt sahnst du ab!

Wer schon ein Abo der PC ACTION hat, darf sich freuen. Jetzt können Sie nämlich jeden Monat automatisch fette Preise abräumen. Gut, was?

Okay, erst die bekannten Fakten: Abonnenten genießen viele Vorteile. PC ACTION bekommen Sie günstiger, um die Beschaffung Ihres konkret korrekt krassen Spielemagazins brauchen Sie sich nicht zu kümmern und durch die frühzeitige Belieferung sind Sie in der Regel schon ein paar Tage vorher weiser als Kioskkäufer. Doch das wissen Sie ja schon, wenn Sie Abonnent sind.

ALLES VOLLAUTOMATISCH!

Zusätzlich haben wir aber ein Extra-Schmankerl zu bieten: Denn jeder treue Leser nimmt automatisch an einem Gewinnspiel teil. Pro Monat einmal und ganz ohne Pferdefuß verlosen wir unter allen Abonnenten einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2 von Sony, einen GameCube und einen Game Boy Advance SP von Nintendo.

Im Monat Dezember haben gewonnen:



Die Digitalkamera: JUTTA BROSOWSKI AUS OBERHAUSEN

Den Nintendo Game Boy Advance SP: JÖRG MÜLLER AUS BURSCHEID

Den Nintendo GameCube: HOLGER PRIETZ AUS BRAKE

Die Sony PlayStation 2: GERD LEKAUS AUS AALEN

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Abgreifen und mitmachen per SMS!

DABOX-KLAMOTTEN

SEITE 21

Gamerswear gibt's bei DaBox. Zusammen mit den Jungs verlost PC ACTION satte 20 Kapuzensweater und gleich 40 T-Shirts. Beantworten Sie die Frage auf Seite 21 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 15" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 15 A) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Klamotten", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

SEITE 83

Ubisoft und PC ACTION verlosen fünf *Prince of Persia*-Pakete, bestehend aus dem Spiel und einer schmucken Prinzen-Figur. Beantworten Sie die Frage auf Seite 83 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 14" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 14 C) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „PoP", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@ pcaction.de.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

SEITE 95

In Zusammenarbeit mit Activision verlosen wir fünf Vollversionen des Action-Flugis. Beantworten Sie die Frage auf Seite 95 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 13" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 13 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Normandy", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

TERMINATOR 3: KRIEG DER MASCHINEN

SEITE 100

Atari und PC ACTION schleudern für Arnie-Fans die ultimativen Gimmicks unters Volk: ein limitiertes Schwarzenegger-Porträt und eine drei Kilo schwere Terminator-Büste aus Metall. Beantworten Sie die Frage auf Seite 100 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 12" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 12 B) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 650****; Schweiz: 0901 210 211*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Terminator", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 28

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 10" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 10 gta vice city) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

DARAUF WARTEST DU!

SEITE 45

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 11" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 11 anno 2109) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (aus Österreich) oder 72444*** (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651****; Schweiz: 0901 210 212*****. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*Pro SMS 0,49 EUR/SMS. (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); ** 0,60 EUR/SMS; *** 0,70 SFR/SMS; **** 0,41 EUR/min; ***** 0,50 SFR/min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

NET NEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

PC ACTION WWCL sponsored by intel

Felix Lohmeier
Aka Parcefix
20 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

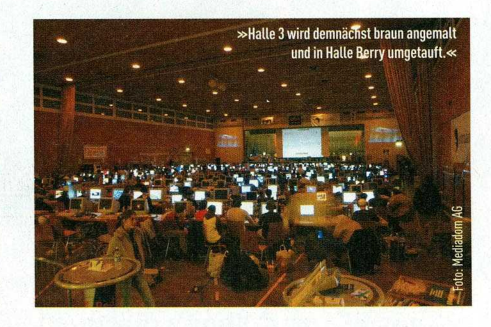
„Wer dem Weihnachtsterror entfliehen will, findet auf der Xmas-Con ein Zockfest der erstklassigen Art. Das ist die beste Gelegenheit, um den neuen PC, die neue Grafikkarte oder die neuen Games gleich auszutesten."

»Auto-Fellatio: Versuch gescheitert.«

Die Partylöwen von Basel

Schon wieder Feierstimmung in Käse-Country. Kürzlich startete eine Netzwerk-Party mit 1.500 Zockern und demnächst soll die SLANP-LAN fast 3.700 Leute anlocken.

LAN-Party | In der Schweiz jagt ein LAN-Party-Rekord den nächsten. Gerade erst haben die Alpenbewohner Anfang September den Landesrekord von 1.500 Spielern mit der LANFORCE V aufgestellt, nun steht schon das nächste Großprojekt an. In der Messehalle 1 in Basel soll im Dezember 2004 eine LAN-Party mit 3.657 Teilnehmern starten. Dort ist auf 18.000 Quadratmetern genug Platz für Zocker, Zuschauer und Rahmenprogramm. Der Rekordversuch läge weit über der deutschen Messlatte mit rund 2.500 Teilnehmern. Auch wenn es irgendwie größenwahnsinnig klingt, könnte das Ganze wirklich klappen. Hinter der Ankündigung steckt ein renommierter Veranstalter aus der Schweiz namens „sLANp", dessen Team schon ein halbes Dutzend LAN-Partys mit je 500 Teilnehmern erfolgreich organisiert hat. Mit 3.657 Mitspielern, 400-MBit-Internet-Anbindung und Catering rund um die Uhr wird keinem so schnell langweilig. Dazu ist eine Live-Übertragung wichtiger Spiele in ein benachbartes Restaurant mit 500 Plätzen geplant. Bis sich abzeichnet, ob die LAN-Party tatsächlich an den Start geht, gibt es noch zwei kurzfristige Alternativen: zum Ersten die nächste sLANp IX in Bülach mit 450 Teilnehmern am 8. April und zum Zweiten die nächste LAN-Party des aktuellen Schweizer Rekordhalters: die LANforce IV in Burgdorf mit 504 Teilnehmern am 23. April. Wir halten Sie auf dem Laufenden! FELIX LOHMEIER
Info: www.slanp.ch, www.lanforce.ch



»Halle 3 wird demnächst braun angemalt und in Halle Berry umgetauft.«

Foto: Mediadom AG



LAN-Party | Wer hat schon Bock, Weihnachten in die Kirche zu gehen und den Abend mit der Familie zu verbringen? Also schnell die neuen Computerspiele unterm Weihnachtsbaum einsacken, PC schultern und ab auf die nächste Weihnachts-LAN-Party. Die Xmas-Con 2003 in Heide (Schleswig-Holstein) bietet die beste Beschäftigung für die besinnlichen Tage zwischen Heiligabend und Silvester. Unter dem Motto „Netzwerkcamp im Eis" bietet Veranstalter Gamecon für eine Woche 350 warme Plätze für Zocker und PC im Werner-Heisenberg-Gymnasium. Duschen und Schlafräume sind zum Eintrittspreis von 25 Euro inklusive. Den Freunden und Bekannten können die Weihnachtszocker Grüße über die Standleitung mit 6 MBit senden. Ganz entziehen kann man sich der Weihnachtsstimmung jedoch auch auf dieser LAN-Party nicht. Rote Zipfelmützen, Lichterketten und Weihnachtsbäume gehören genauso dazu wie der spezielle Xmas-Casemod, der in einem Workshop unter Anleitung gebastelt werden darf. FELIX LOHMEIER

Info: www.gamecon.de

NIE MEHR ALTKLEIDERSAMMLUNG!

Zu gewinnen gibt es:


20 schicke Kapuzensweater!


20 fette T-Shirts mit „Eat my Bullet"-Aufdruck


20 kleidsame T-Shirts mit Problemkind-Aufdruck

Sie haben kein Geld für Klamotten? Kein Problem! PC ACTION und die Marketing-Profis von DaBox helfen!

Auf www.dabox.de finden Sie die Lösung, wenn es um Werbung im E-Sports-Bereich geht. Vom Merchandising bis zum Event-Marketing deckt DaBox so ziemlich alles ab. Das Gute daran: Die Leute wissen, was der Gamer von heute will – nämlich coole Klamotten! Daher spendieren sie auch gleich mal einen Stapel schicker Oberbekleidung.

Um eines der Teile abzustauben, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

Welche der folgenden Personen ist kein PCA-Redakteur?

a. Jo Hesse
b. Ahmet Iscitürk
c. Harald Fränkel
d. Ignatz Bubis

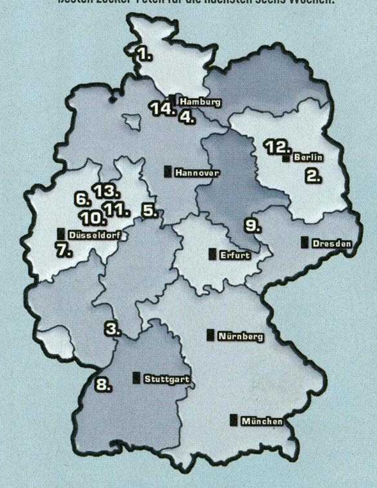
Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 18.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC ACTION WWCL sponsored by intel	URL
	DEUTSCHLAND					
1	Xmas-Con 2003	25.12.2003	25746 Heide	350	✘	www.gamecon.de
2	The Gathering Part.I	26.12.2003	15517 Fürstenwalde	336	✔	www.pro-lan.org
3	Lanum V	02.01.2004	68526 Ladenburg	245	✔	www.lanum.de
4	LAN-Inferno 11	09.01.2004	21357 Bardowick	314	✘	www.lan-inferno.com
5	The X-treme LAN 6	09.01.2004	34359 Reinhardshagen	300	✔	www.thexlan.de
6	Xolon XI	09.01.2004	48165 Münster	318	✔	www.xolon.de
7	OrangeLAN v4	09.01.2004	51373 Leverkusen	250	✔	www.orangelan.de
8	ver-pLANt]I[	09.01.2004	76547 Sinzheim	220	✔	www.ver-plant.de
9	LEClans LAN V	16.01.2004	04129 Leipzig	200	✘	http://lan.leclans.de
10	firetage – Notaufnahme	23.01.2004	59457 Werl	250	✔	www.firetage.de
11	CBN-LAN	30.01.2004	59609 Anröchte	504	✘	www.cbn-lan.de
12	Siedlerlan Berlin	05.02.2004	10717 Berlin	200	✘	www.siedlerlan-berlin.de.vu
13	LAN-Team e.V. – Max 3	06.02.2004	59071 Hamm	400	✔	www.lan-team.de
14	MultiMadness 22	13.02.2004	21220 Seevetal	276	✘	www.multimadness.de
	Österreich					
	Köflacher LAN-Event 2	04.01.2004	8580 Köflach	215	✔	www.lan-events.at
	nur48stunden – Teil 11	27.02.2004	8200 Gleisdorf	350	✔	www.nur48stunden.at
	Schweiz					
	Netnight MX	06.02.2004	8044 Zürich	400	✔	www.net-night.ch
	sLANp IX	08.04.2004	8180 Bülach	450	✔	www.slanp.ch
	LANforce IV	23.04.2004	3400 Burgdorf	504	✔	www.lanforce.ch



»Letztes Jahr siegte Wilma Ficken. Ihr Credo: Es zählen nur die inneren Werte.«

Frauen knallen! Hier!

Single-Buben aufgepasst: Auf der CBN-LAN dürfen nur Frauen herumspielen. Wenigstens ist's Männern gestattet, zuzuschauen.

LAN-Party | „Fire in the Hole" mal anders! Ein paar Zockerweibchen mischen sich immer unter die Teilnehmer der männlich dominierten LAN-Partys. Damit die Frauen nicht so alleine sind, tragen die Mädels von Zockerweibchen.de nun ihren zweiten Cup auf einer LAN-Party aus. Acht *Counter-Strike*-Frauenclans stehen vom 30. Januar bis 1. Februar auf der CBN-LAN in Anröchte (NRW) im Wettstreit um den Titel im Zockerweibchen-Cup 2. Mitspielen dürfen dort nur Frauen, aber zugucken darf auch Mann. Auf der LAN-Party gibt es insgesamt Plätze für 504 Zocker und Zockerinnen ab 16 Jahren. Der Eintrittspreis liegt bei 25 Euro. Organisiert wird die CBN-LAN von den beiden Clans BluesB und DAP mit spezieller Unterstützung des IrOn-Frauenclans. FELIX LOHMEIER

Info: www.cbn-lan.de

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ VERSTEHT DIE WELT NICHT MEHR



»Wir sind wieder wer: Asylbewerberheime sichten Bewerbungsfotos.«

Cheat-Kune-Do

Liebe Gemeinde, ist Cheaten eigentlich Volkssport geworden? Ich meine, noch vor wenigen Jahren dachten die meisten beim Wort „Cheater" automatisch an den komischen Affen aus den *Tarzan*-Filmen. Doch diese Zeiten sind vorbei. Während Johnny Weißmüller und Lex Barker noch ehrlich mit einem selbst geschnitzten Ast ein Dutzend Krokodile zur Strecke brachten, tummeln sich heute im Internet immer mehr gefährliche Profi-Schummler, die es sich zum Ziel gemacht haben, den Spaß am Online-Spielen zu zerstören. Cheaten ist ein Phänomen. Und deshalb wird es auch zu Recht immer wieder untersucht. Wissenschaftler auf der ganzen Welt sind sich einig darüber, dass Cheater auch kleine Welpen treten! Erst kürzlich hat die Studie einer renommierten Forschungsgruppe ergeben, dass Cheater kleine Genitalien haben. Und es tauchen immer mehr Cheater und Betrüger auf. Für fast jedes Spiel gibt es deshalb Anti-Cheat-Tools und um eine Liga optimal zum Laufen zu bringen, wird eine Armee an Admins benötigt. In der amerikanischen „Cyberathlete Amateur League" gibt es sogar ein Anti-Cheat-Team (bestehend aus zahlreichen Admins), das gezielt auf der Suche nach Schummlern und anderen Strolchen ist. Erst vor wenigen Tagen ist denen einer ins Netz gegangen. Einziger Haken an der Sache war, dass der Typ selber Mitglied des Anti-Cheat-Teams war. Natürlich wurde er sofort aus dem Team gekickt und mit stinkenden Fischen ausgepeitscht. Aber der Schock bleibt. Was hat sich der Typ dabei gedacht? Ein Cheater im Anti-Cheat-Team! Das macht ungefähr so viel Sinn wie Greenpeace-Aktivisten in Schlauchbooten aus Krokodil-Leder, die Öl-Tanker vom Kurs abbringen. Oder mit Plutonium bewaffnete Castor-Demonstranten. Was kommt als Nächstes? PDS-Anhänger an der Börse? Studenten in der Vorlesung? Ich sehe es schon kommen: Kollege Iscitürk macht Werbung für Shampoo und Fränkel verwirklicht seinen Traum vom Bootsverleih in der Sahara. ETIENNE GARDÉ



INTERVIEW **„INTERESSANTE OPTIONEN AUF DEM TISCH"**



War sehr zufrieden mit den vierten PC-ACTION-WWCL-Finals: Michael Wegner, Presseprecher von PlanetLAN.

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Hier gibt's die ersten Infos zur nächsten WWCL-Saison.

PC ACTION **Die 4. WWCL-Saison ist erfolgreich beendet, könnt Ihr schon einen Ausblick auf die neue Saison und deren Finals geben?**

MICHAEL WEGNER: Für die nächsten Finals und deren Location haben wir bereits mehrere interessante Optionen auf dem Tisch. Ohne die starke Unterstützung von Intel, Ati, Water Joe, Electronic Arts, Revoltec, Take 2 und der PC ACTION wären die letzten Finals nicht möglich gewesen. Insofern sprechen wir die Wahl der Location auch mit unseren Partnern ab. Was die laufende Saison angeht, so führen wir zusammen mit Alternate für unsere 100.000 registrierten Spieler ein Rabattsystem ein. Zukünftig bekommt man pro gespieltem WWCL-Turnier auf LAN-Partys ein Prozent Rabatt bei dem bekannten Hardware-Online-Shop.

PC ACTION Zu den letzten Finals gab es abgesehen von dem Bericht des StS-Clans (wir berichteten) viel positives Feedback aus der Community. Ein Stimmungshoch?

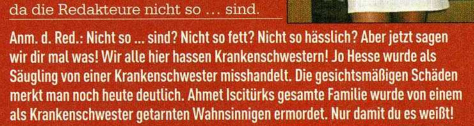
MICHAEL WEGNER: Damit aus einem Stimmungshoch kein Tief wird, bleiben wir realistisch und versuchen einfach, uns kontinuierlich zu verbessern. Der StS-Bericht war ein Wermutstropfen. Man kann mit einem Panzer nicht mitten durch einen tiefen See fahren und dies als Feature des Spiels auslegen. So etwas ist ein eindeutiger Bug und wurde deswegen von uns verboten. Das und ihre Niederlage wollten die Jungs wohl nicht wahrhaben.

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Marie
Beruf: Schülerin
Alter: 18 Jahre
Nickname: Netbessie
E-Mail: net_bessie@yahoo.de
Homepage: www.netbessie.de.vu
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Adventures
Lieblingsspiele: Battlefield 1942, Counter-Strike, Monkey Island 3
Seit wann ich spiele: Seit der Grundschule
Statement: PC ACTION ist fast so toll wie Brigitte Young Miss. Nur dass da die Redakteure nicht so ... sind.



Anm. d. Red.: Nicht so ... sind? Nicht so fett? Nicht so hässlich? Aber jetzt sagen wir dir mal was! Wir alle hier hassen Krankenschwestern! Jo Hesse wurde als Säugling von einer Krankenschwester misshandelt. Die gesichtsmäßigen Schäden merkt man noch heute deutlich. Ahmet Iscitürks gesamte Familie wurde von einem als Krankenschwester getarnten Wahnsinnigen ermordet. Nur damit du es weißt!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

BUNTE LIGA

E-Sports | Sie fühlen sich zu Höherem berufen? Sie wären gerne Manager einer Fußballmannschaft? Sie haben aber keinen Bock auf normale *Fußballmanager*-Titel, weil Computer nicht kicken können? Dann treten Sie der „Bunte Liga" bei! In England haben schon über 800.000 User diesen Schritt getan – ein Ende der Begeisterung ist nicht in Sicht. (AI)
Info: www.bunteliga.com



Bunte Liga klingt irgendwie nach Schwulen-Partei oder so.

EA NHL GLOBAL CHAMPIONSHIP

E-Sports | Auf EAs NHL-Global-Championship-Seite können Sie sich für die Weltmeisterschaft im Online-Eishockey anmelden. Der Sieger dieser Vorausscheidung wird beim Finale am 7. und 8. Februar 2004 in St. Paul, Minnesota, gegen die weltbesten *NHL 2004*-Spieler antreten. Genauere Details finden Sie auf der offiziellen Webseite des Turniers. (AI)
Info: http://nhlgc.easports.de



»Menschen, die Logos entwerfen, nennt man Logopäden. (Ein echter Brüller!)«

TANK & RAST

Online-Spiel | Gratis zocken und auch noch was gewinnen? Gibt es so etwas wirklich? Bei Tank & Rast wird dieser uralte Menschheitstraum Wirklichkeit. Die Teilnehmer des Online-Spiels nehmen automatisch an einer Verlosung teil. Zu gewinnen gibt es: zehn Gutscheine für ein ADAC-Sicherheitstraining, 15 praktische Reisesets für unterwegs und 50 „kleine Reisezubehöre" (was immer das bedeuten mag). (AI)
Info: www.tank.rast.de



»Der Weihnachtsmann fährt ohne Helm Motorrad. Schon bald wird er im Koma liegen.«

LESERBRIEFE



Schild-Bürger

Warum Hinweistafeln nach der Atombombe die größte Errungenschaft der Menschheit sind.

Menschen sind die dümmsten Tiere der Welt. Deshalb haben die weniger blöden unter ihnen eine tolle Erfindung gemacht: Schilder. Meine Güte, was würde ich nur ohne Schilder tun? Erst neulich hat mich eine Hinweistafel vor einer Dummheit bewahrt. Ich tappte gerade mit Strumpfmaske und Pistole zur Tankstelle meines Vertrauens, um sie ein wenig zu überfallen. Da sah ich es. Das Schild. Zum Glück! „Laden- und Kraftstoffdiebstahl lohnt sich nicht! Jeder Diebstahl wird zur Anzeige gebracht!", stand in großen Lettern drauf. „Boah", hab ich mir gedacht, „gut, dass da dieses Schild ist! Neee, dann lass ich das mit dem Überfall, bin artig, helfe lieber einer alten Dame über die Straße und füll eine Spendenüberweisung für ein SOS-Kinderdorf aus." Ja, Schilder sind wichtig für die Gesellschaft. Sie sollten aber eindeutig sein! Also nicht wie bei IKEA. Sie wissen schon, diese schwedischen Steckbausatz-Labyrinthe, die gegen die Genfer Männerrechtskonventionen verstoßen (weil Frauen ständig ihre Lebensabschnittsgefährten hinschleppen, um sie zu foltern). Ich entdeckte dort verstellbare Betten. Für Kinder, falls die mal größer werden und so. Da hing ein riesiges Schild: „Wachsen erlaubt!" Als ich das tat, weil mir fad war, entriss mir ein Sicherheitsbeamter die Flasche Autopolitur. Seither bin ich wegen Sachbeschädigung vorbestraft. Toll, ganz toll. Dabei reichte mir eigentlich die Verurteilung von vor zwei Jahren („Erregung öffentlichen Ärgernisses"). Damals machte ich ebenfalls nur, wie mich das Schild geheißen hatte. „Die gelbe Farbgebung und die Tatsache, dass nicht nur ‚Pissen', sondern auch ‚Landkreis Merseburg-Querfurt' darauf stand, hätte Sie aufmerksam machen müssen, dass es sich um ein Ortsschild handelt", sagte der Richter bei der Urteilsbegründung. Trotzdem: Schilder sind toll. Ich finde, viele Leute sollten sich eins mit der Aufschrift „Ich bin doof!" umhängen. Mein Orthopäde zum Beispiel. Als ich ihn besuchte, nachdem ich mit dem Fuß umgeknickt war, bog er denselben unter einem Röntgengerät umher. Er wollte „feststellen, ob es ein Bänderriss ist". Ich stöhnte vor Schmerz, woraufhin dieser Metzger allen Ernstes fragte: „Tut das weh?" Dann warf mich die Sau noch aus der Praxis, nachdem ich erwiderte hatte: „Oh nein! Wissen Sie, es ist nur so, dass – und es fällt mir als schüchterner Mensch jetzt schwer, das zuzugeben – mich fettleibige Männer wie Sie total geil machen." In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de



»Hickhack um Liegestühle: Mallorca-Touristen mittlerweile zu allem bereit.«

WO IST DER KAY?

Ich habe mir die Zeitschrift PC ACTION gekauft und das zugehörige Spiel, die Vollversion von Archangel. Nur fehlt mir der Kay, den ich ja eingeben muss. In der Datei steht, dass sich der Kay auf der Rückseite des Handbuchs befindet, ich habe doch kein Handbuch, nur die Zeitschrift. Wo steht der Kay?

KLAUS, PER E-MAIL

Der Kay steht angelnd am Kai. Und das Beste: Für die Vollversion brauchen Sie nicht mal einen Key. Hammer, was?

MACH KEIN AUFHEBENS!

Hallo! Am 14.11.2003 habe ich eine PC ACTION 12/2003 mit 8,7-GByte-DVD gekauft. Zu meinem Bedauern war keine DVD enthalten. Leider habe ich den Kassenzettel vom HL-Markt in der Krozingerstraße in Freiburg nicht aufgehoben.

CHERIF RESKE, FREIBURG

Und jetzt? Sollen wir ihn für Sie aufheben? Nee, nee! So faul wie Sie ist ja nicht mal ein Leprakranker.

ICH WILL!

Servus, Harald. Ich hatte dir letzten Monat so viele Mails geschickt, dass rein statistisch schon mindestens eine ins Heft hätte kommen müssen. Soll ich mich erst auf den Kopf stellen und mit Ap-

felschorle „Anton aus Tirol“ gurgeln, damit mal 'n Brief ins Heft kommt? Absolut nicht hochachtungsvoll

BJ

Glückwunsch! Du hast's geschafft! Weil ein Depp versehentlich Kaffee auf die Druckvorlage gekippt hat, wär's aber fast nix mit der Lesbarkeit der Mail geworden. Puh, das war knapp.

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

SCHÜTZENJÄGER

Hi, in PC ACTION 12/03 ist der Test zu Max Payne 2, der von Herrn Hesse verfasst wurde. Darin steht, dass man, wenn man den „Dead on Arrival“-Modus durchspielt, ohne zu bescheißen, von euch die goldene PC-ACTION-Schützennadel am Band verliehen bekommt. Ich habe nur deshalb Max Payne 2 drei Mal durchgespielt, also auch den „Dead on Arrival“-Modus, deshalb WILL ich jetzt meine Schützennadel von euch! […]

DAVID ROGGE, PER E-MAIL

Veraaarscht!

DER CHRIS

Hi Rossi, ich wollt euch darauf aufmerksam machen, wie grottenschlecht euer Mag geworden ist. Damals war es noch das Beste, was es gab, aber dann seid ihr irgendwie (vielleicht durch die neuen Schreiberlinge) auf das Niveau der „Bild“ gesunken. […] Damals hab ich immer die Leute, die euch kritisiert haben, für bekloppt gehalten, aber jetzt ist es auch mir aufgefallen, dass ihr immer perverser werdet. Ich fand immer gut, dass die Bildkommentare witzig, der Text aber sachlich und informativ war. Leider ist jetzt auch euer Text nur noch peinlich. […]

CHRIS BEERMANN, PER E-MAIL

Ich hab deine Mail ungekürzt an „Rossi“ weitergeleitet. Er lässt ausrichten: Schade, dass dir die *PC Games* nicht mehr gefällt.

BLINDER EIFER



Foto: action press

»Ladendieb: ertappt.«

Hi, ich verstehe, dass ihr Scheiße unter Pics schreibt. Ich verstehe eure dummen Witze. Ich verstehe eure dummen Antworten. Ich verstehe einfach alles! Ich bin einfach viel zu „pro“ für euch! Aber könnt ihr nicht einfach mal ernst bleiben? Macht den Lesern (die sich alle wie Zwölfjährige aufführen) klar, dass euer Mag auch jemand kaufen muss. Wenn euch ein Leser eine Frage stellt, bringt es nicht viel, zu schreiben: „Keine Ahnung“ Schreibt ihm eine Antwort oder lasst es bleiben. Wieso nur habe ich das Gefühl, diese E-Mail nicht in eurem Mag zu sehen? […]

STEFFEN „NASTER“ G., PER E-MAIL

Weil du so gute Augen hast wie Andrea Bocelli? Keine Ahn… äh … 'schuldigung, war'n Reflex!

GUT ZU VÖGELN

Betreff: Her damit! Ich will den Geier! Das Viech hätte es sicher gut bei mir, denn ich bin immer gut zu vögeln. Mir würden bestimmt noch andere gute Gründe einfallen, aber ich will eure kostbare Zeit nicht damit verschwenden, eine ewig lange Mail zu lesen, bei der am Ende eh nur eins rauskommt, nämlich, dass ich das Teil bekomme! Danke im Voraus!



»Karl Dall beim Karneval: schlechte Verkleidung.«

CLAUDIA KNAPPE, LAMPERTHEIM

Geht klar! Aber deine Begründung hat uns neugierig gemacht. Magst du mal in der Redaktion vorbeikommen?

REDAKTEURE AM PRANGER

Als ich mir heute euer neues Heft gekauft hab (mal wieder klasse, super, pfundig, witzig und kompetent) ist mir ein unverzeihlicher Fehler aufgefallen. Auf Seite 31 im Test zu Medal of Honor: Rising Sun schrieb AI (Ahmet, ich weiß, dass du es warst, SCHÄM DICH), dass man das Spiel mit Mauspad zockt? Mauspad? Wie zum Teufel kann man PS2-Games mit Mauspad spielen? Das Ding heißt GAMEPAD. So, da jetzt alle in der Redaktion wissen, dass Ahmet keine Ahnung hat und ihn deswegen auslachen, fühl ich mich besser. Nicht ganz fair, aber fein. Stay alive und bestraft Ahmet hart (oder lieber nicht, am Ende findet er es noch geil).

SEBASTIAN MAHL, PER E-MAIL

Wir haben Kollegen **Ahmet Iscitürk** gefragt, wo dieser peinliche Fehler herrührt. Seine Antwort: „Ich bin bei Ego-Shootern am PC so was von gottgleich brillant, dass sie mir mit der herkömmlichen Maussteuerung viel zu einfach sind. Deshalb spiele ich per Mauspad – ich zieh das Dingens unter der Maus hin und her. Das macht das Zielen deutlich schwerer. Deswegen hab ich bei dem Konsolen-Test was verwechselt.“ Interessante Ausrede, oder? Sie schützte natürlich vor Strafe nicht. Iscitürk musste das quälend öde Strategiespiel *Pax Romana* (Test auf Seite 124) mit Lenkrad durchspielen. Er weinte bitterlich.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Christian Sauerteig	Schrieb im Test zum *Fußballmanager 2004* auf Seite 132, dass die Kommentatoren im Spiel Tom König und Florian Bartels heißen. Stimmte auch irgendwie. Also fast. In Wahrheit handelt es sich um Tom Bartels und Florian König. Merken Sie den feinen Unterschied? Zur Strafe lockten wir unseren Namens-Legastheniker in ein Bordell – unter dem Vorwand, wir würden ihm ein Schäferstündchen mit der immer willigen Wilma Roger zahlen. Hinterher tappte Sauerteig eine Woche lang sehr betrübt und breitbeinig durch die Gegend und fand es „total fies“, dass wir „versehentlich“ den Namen Roger Wilmar verdreht hatten.	Gabriel Hoops, Schenefeld
Joachim Hesse, Benjamin Bezold	Während Hesse auf Seite 56, Spalte 3, Zeile 5, rechts mit links verwechselte („Radar in der rechten unteren Ecke“) und sich somit als Frau outete, schrieb Bezold im Kommentar auf Seite 68, Zeile 8: „… noch mehr Lösungsmöglichkeiten WIE im Vorgänger“. Aus seiner Stellungnahme – „Das ist nicht so schlimm ALS der Fehler, den Hesse mal verbockt hat, WIE er schrieb, Louis Armstrong sei der erste Mann auf dem Mond gewesen“ – können Sie zweierlei lesen: 1. Bezold ist blöder als Verona Feldbusch, die seit Monaten wieder ganz ohne Gehirn auskommen muss, nachdem ihr im September ihr Kind entschlüpft ist. 2. Wir kramen gern den Best-of-Pranger des Kollegen Hesse aus, um ihn zu ärgern.	Nicki Granz

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 ∧ [3]
MAX PAYNE 2
Remedy



2 V [1]
GTA VICE CITY
Rockstar Games



3 ∧ [20]
CALL OF DUTY
Infinity Ward

4 ∧ [6]
COUNTER-STRIKE
Gooseman



5 V [2]
GOTHIC 2
Piranha Bytes

6 V [5]
BATTLEFIELD 1942
Digital Illusions



7 V [4]
MAFIA
Illusion Softworks

8 ∧ [9]
KNIGHTSHIFT
Zuxxez



9 ∧ [10]
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment

10 V [7]
JEDI KNIGHT 3
Raven Software



Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel
11	V	[8]	**VIETCONG** Pterodon
12	∧	[NEU]	**NEED FOR SPEED: UNDERGROUND** EA Black Box
13	∧	[NEU]	**SPELLFORCE** Phenomic
14	∧	[NEU]	**FUSSBALLMANAGER 2004** EA Sports
15	–	[15]	**C&C: GENERÄLE** EA Pacific
16	∧	[17]	**FREELANCER** Digital Anvil
17	V	[13]	**TROPICO 2** Frogcity/Poptop
18	V	[16]	**DIABLO 2** Blizzard Entertainment
19	V	[11]	**TRON 2.0** Monolith Productions
20	∧	[NEU]	**UFO: AFTERMATH** Altar Interactive

DU HAST GEWONNEN!

Manuel Fränzke, Wetter erhält ein Spiel

SPELLFORCE (Test des Monats 1/2004)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 10" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 10 Pac-Man) an die 81114* (aus Deutschland), 0900 101010** (Österreich) oder 72444*** (Schweiz).
Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland: 0190 658 651****
Schweiz: 0901 210 212*****

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth oder eine E-Mail an liebling@pcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

*0,49 EUR/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
**0,70 SFR/SMS; ***0,60 EUR/SMS
****0,41 EUR/min; *****0,50 SFR/min

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörigen.

WIEDER DER CHRIS

???

CHRIS BEERMANN, PER E-MAIL

Meine erste Antwort war ein so genannter Witz. Aber: Tut uns Leid, wir erklären Witze nicht, weil der Witz an einem Witz ist, dass er nicht mehr witzig ist, wenn man ihn erklärt.

JETZT DER CHRISTIAN

Hallo PCA-Team. Ich hab grad die neue PCA bekommen und muss mich wieder köstlich über die Leserbriefe amüsieren. Wie verstrahlt sind manche Leute eigentlich, dass die einfach nicht raffen, dass die PCA was Spezielles ist? […]

CHRISTIAN „INSANE" BRAUWEILER, PER E-MAIL

Frag doch Chris Beermann!

BLITZMERKER

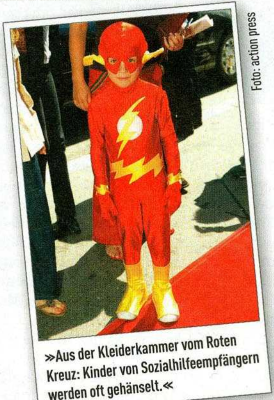


Foto: action press

»Aus der Kleiderkammer vom Roten Kreuz: Kinder von Sozialhilfeempfängern werden oft gehänselt.«

Huhu! Na, ihr kleinen Zeitschriften-Leute! Alles klar bei euch? Also, ich find euer Heftchen voll geil. Tolle Leserbriefe und eine seeehr gute Bewertung. Vor allem die Bilduntertitel find ich geil! Nur eines gefällt mir absolut nicht: Ihr habt keine Mädels mehr [auf dem Cover]. *[…]*

FELIX HOCHMUTH, PER E-MAIL

Stimmt, seit eineinhalb Jahren. Und übrigens: Elvis ist tot.

TOTAL SCHMUTZIG

[…] Ohne mich auf das Niveau eines Ihrer Leser aus der letzten Ausgabe herabzulassen, der wohl auch nicht zufrieden mit dem Aussehen der DVDs ist, kann ich nur sagen: Langsam reicht es mir. […] Total schmutzig und immer ein fetter Streifen auf der Rückseite. […]

MARIO TAG, PER E-MAIL

Sie gehen immer nur nach dem Äußeren? Chauvi! Na gut, wir haben eine neue Verpackung, damit die Silberlinge

nicht mehr so scheiße aussehen. Quasi das DVD-Hüllen-Pendant eines Press-das-Schwabbelzeug-von-fetten-Frauen-zusammen-Bodys.

DA LEGST DI', NIEDERLÄNDER!

Gutenmittag! Gerne will ich wissen, wo ich der PC ACTION kaufen kann. Ich wohne im Mitte von Holland, in der Nahe von Amersfoort (Leusden). Ein oder zwei Mal pro Jahr gehen wir mit Urlaub nach Deutschland und ich lese Ihr Blatt sehr gerne.

ARNE KLEEFMAN, PER E-MAIL

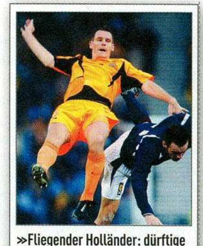


Foto: action press

»Fliegender Holländer: dürftige Neuinszenierung.«

Wenn Sie versprechen, nie wieder mit Ihrem Campingwagen „rüberzumachen", schicken wir ein paar Adressen. Ja?

EIN GANZ KURZER

Guten Tag, Herr Fränkel! Ich möchte nicht klugscheißen, aber [...]

MICHAEL HARACH, PER E-MAIL

Dieses ehrbare Vorhaben unterstützen wir natürlich mit einer sinnwahrenden Kürzung. Keine Ursache!

PRÜGELKNABE

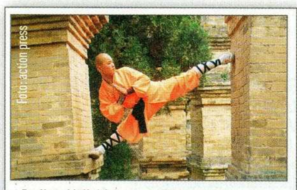


Foto: action press

»Berliner Müllabfuhr: neue Arbeitskleidung.«

Hi Harald! Wie du sicher oft bemerkt hast, gibt es leider viele Personen, die das fehlende Niveau eurer Zeitschrift nicht anerkennen. Ich wohne hier praktisch alleine auf einer einsamen PCA-Insel, umrundet von unzähligen hochnäsigen, nennen wir sie mal Zeitschrift-mit-wesentlich-zu-viel-Niveau-Lesern. Hast du 'ne Idee, wie ich meine Kumpels irgendwie den schrecklichen Fängen der illustren Opposition entreißen kann? Zum einen würde ich dann nicht immer von ihnen verprügelt und zum anderen würde es eure Verkaufszahlen bestimmt steigern – na, was sagst du?

JONAS WERMINGHAUSEN, PER E-MAIL

Lern Kung-Fu!

LESERBRIEF DES MONATS

Heterogene Termini

Viele Leser stellen euch ja meist als dumm dar ... ich bin der Meinung, dass ihr sehr intelligent seid! Denn um so viel (gewollten) Mist zu schreiben, muss man schon was im Kopf haben. Daher weißt du sicher, was der folgende Satz heißt: Bei der intendierten Realisierung der linguistischen Simplifizierung des regionalen Idioms resultiert die Evidenz der Opportunität extrem apparent, den elaborierten und quantitativ opulenten Usus nicht assimilierter Xenologien konsequent zu eliminieren! [...]

STEFAN KRASSNIG, PER E-MAIL

Hey, Stefan, du sagst zu deiner Freundin bestimmt auch statt „Ich liebe dich" den Satz „In meiner psychologischen Konstitution manifestiert sich eine absolute Dominanz positiver Effekte für eine existente Individualität deiner Person", oder? Bei dir liegt offenbar ein Interesse an der generellen Rezession der Applikation relativ primitiver Methoden komplementär zur Favorisierung adäquater komplexer Algorithmen vor (dein Motto lautet also „Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht?"). Wir raten dir, dass es adäquat wäre, den Usus heterogener Termini zu minimieren – will heißen: weniger Fremdwörter zu verwenden. Wenngleich uns klar ist, was dein eigentliches Problem ist: Dein Verbal-Konglomerat indiziert, dass du unter einer affektiven, manischen Störung des Cerebrums leidest. Man könnte auch „krankhafte Geltungssucht" sagen. Such dir 'nen Arzt.

SIE HABEN POST!

Geehrter unbekannter Leser! Wir als Nostalgiker finden es super, dass Sie beim Senden Ihrer Zuschrift (rechts) eine, sagen wir mal, archaische Art der Datenfernübertragung nutzten. Dummerweise ging der Postbote mit der Diskette nicht sehr pfleglich um, so dass sie in drei Teilen ankam und unsere Laufwerke sie nicht lesen konnten. Deshalb fallen unsere Antworten auf Ihre (mutmaßlichen) Fragen etwas kurz aus: 1. Ja. 2. Nein. 3. Das sehen wir ähnlich. 4. Nächstes Mal bitte per Flaschenpost.



»Entwürdigend: Briefträger werden häufig als Datenträger missbraucht.«

BIER HER!



Foto: action press

»Neulich auf dem Oktoberfest: Doris Schröder-Köpf.«

[...] Wie wär's, wenn ich irgendeinen Tag mit einem Kasten Bier vorbeikomme?

CHRISTIAN HANSELMEIER, PER E-MAIL

Keine Umstände! Schick das Bier per UPS, dich brauchen wir nicht.

WEIHNACHTSWUNSCH

[...] Bald ist Weihnachten und damit verknüpft auch mein Geburtstag. Und ich wollte mir einen richtig schönen Spielewinter machen. Also frag ich euch, welche Games denn so auf meiner Liste erscheinen sollten? [...] Hoffe, ihr könnt mir helfen.

TILL, PER E-MAIL

Klar, Jesus! Kauf unser Magazin, da steht alles drin!

FLAUM FÜR SPEKULATIONEN

Liebes Dr.-Fränkel-Team! Ich habe ein schwerwiegendes Problem. Seit geraumer Zeit kann ich Veränderungen bei mir im Genitalbereich feststellen. Ich konnte in den letzten paar Wochen feststellen, dass ein gewisser Flaum über meinen Hoden wächst. Ich war schon bei einem Facharzt wegen dieses Problems, jedoch wollte mir der weismachen, dass alles in Ordnung sei, was ich ihm keinesfalls glaube. Nun wende ich mich mit meinem Problem an dich und hoffe, dass du mir da weiterhelfen kannst.

DAVID STRAUSS, PER E-MAIL

Logisch! Diagnose: Du hältst dich für witzig, bist es aber nicht.



»Nach der PISA-Katastrophe: Bildungsministerium startet neue Kampagne.«

VOLL FÜRS KLO

Neulich hatte ich kein Klopapier mehr, da griff ich einfach mal zur PC ACTION. [...] So, ist das denn in Ordnung? Is' das vielleicht gefährlich? [...]

ROBIN GUELDENPFENNIG, PAPENBURG

Du liest normalerweise Klopapier? Egal, wirklich gefährlich ist's nicht. Höchstens ein bisschen krank.

VON TUTEN UND TRÜBSALBLASEN

Betreff: Her damit! Ich will unbedingt das geniale, pinkfarbene T-Shirt absahnen. Dafür gibt es mehrere gute Gründe: 1. Ich bin homosexuell und du willst mich doch sicher nicht diskriminieren, lieber, lieber Harald! 2. Ich habe einen gewissen PC-ACTION-Redakteur als Vorbild, der auch immer so tolle rosafarbene Hemden trägt, und will so sein wie er! 3. Niemand hat dieses tolle T-Shirt so sehr verdient wie ich, denn wenn ich es nicht kriege, [...] weiß ich, dass die PC-ACTION-Redaktion schwulenfeindlich ist, und werde euer Heft vor lauter Trübsalblasen nie wieder kaufen! [...]

JONAS SICHAU, WEINHEIM

Von uns aus kannst du blasen, was du willst, wir sind tolerant. Wir lieben Schwule sogar. Weil sie uns nicht in die Quere kommen, wenn wir verzweifelt um die Gunst der Weiber buhlen. Deshalb kriegst du das Leibchen.

LIEBESBRIEFE

Guten Tag! Ich wollte mich nur bedanken (bei der PC-ACTION-Redaktion), dass ihr (die PC-ACTION-Redaktion) die intelligente und bildhübsche Rebecca Ritter eingestellt habt. Eine der besten Leistungen seit langem!!!

MIKE WAYNE, PER E-MAIL

Wir (die PC-ACTION-Redaktion) sind also wenigstens zu etwas gut. Wir (die PC-ACTION-Redaktion) danken dir! Doch die Wahrheit ist bitter: Wir (die PC-ACTION-Redaktion) haben Rebecca als freie Mitarbeiterin verpflichtet, damit WIR (die PC-ACTION-Redaktion) beim Betriebssport was zu gaffen haben (siehe Foto).



Foto: action press

»Wirtschaftskrise: PC ACTION muss sogar bei der Arbeitskleidung für freie Mitarbeiterinnen sparen.«

Betreff: Rebecca Ritter. Tut mir einen Gefallen und haut die raus. Ich will wirklich nicht frauenfeindlich sein und find es toll, wenn sich meine Freundin vom Manne emanzipiert. Aber deswegen muss man nicht dauernd männerfeindliche Witze reißen. Ihr Lesbierin-Emanzen-Scheiß geht mir und sicher auch anderen Männern, die PCA lesen, gehörig auf den Sack. [...]

„JOCK", PER E-MAIL

Das hättest du wohl gern? Das mit dem Sack. Und Rebecca könnte sogar sprechen und wäre nicht nur aus Gummi, gell?

Ich hab mal 'ne Frage ... wieso bekommt euer „US-Korrespondent" seinen eigenen Platz im Auftakt ... aber die komische Frau Ritter nicht? [...] Ist Heinrich mit einem von euch ins Bett gegangen und Ritter wollte nicht?

LUKAS NÜBLING, PER E-MAIL

Korrekt. Leider, übrigens.

ES IST EIN MÄDCHEN!

Betreff: Artikel über WWCL. Hallöle! Ich wollte fragen, ob das ein Druckfehler oder so ist, da wo das Ranking von Need for Speed ist, steht „Verena" – das ist doch ein Mädchenname, oder ? [...]

„MAIKO", PER E-MAIL

Ja, das ist ein Mädchenname. Soll noch einer behaupten, unsere Leser seien blöd!

BILDINTERPRETATION



»Rückenschwimmen: blöder Anfängerfehler.«

KLUGSCHEISSER DES MONATS

PCA 1/2004, Test Gladiator: Schwert der Rache, Seite 113. Behauptet doch Herr Iscitürk, dass das Elysium der griechischen Mythologie entspringt. Okay, wenn man aussieht wie Conan der Barbar (in klein und dick), hat man den Film Gladiator wohl nie gesehen – oder warum erwähnt Maximus (zwar Spanier, dient aber der römischen Legion) in seiner Ansprache zu seinen Mannen das Elysium? Die gefallenen Helden der Griechen kommen in den Olymp und die Bösen in den Hades.

OLIVER STÖSSEL, PER E-MAIL

Glückwunsch, fast alles richtig! Bis auf folgende Kleinigkeit: Sie haben null Ahnung. 1. Die griechische Mythologie entspricht weitgehend der römischen, nur manche Namen und Bezeichnungen lauten anders. 2. Alle Seelen gefallener Griechen kommen zunächst in den Hades. 3. Charon transportiert sie über den Styx. Anschließend gelangen die guten Ex-Griechen ins paradiesische Elysium und die bösen in den höllischen Tartarus. 4. Alle, die irgendwo zwischen Gut und Böse herumgeeiert sind, werden erst gequält – so wie wir durch Klugscheißer-Leser – und dürfen dann „gereinigt" ins Elysium. 5. Für den Olymp kriegt garantiert keine sterbliche Griechen-Seele ein Visum, da treiben sich maximal Götter und Halbgötter rum. So. An Ihrer Stelle würden wir uns jetzt aus Scham ganz schnell irgendwo vergriechen.

Hallo PC-ACTION-Team. Ich wollt euch zu eurer supergeilen Computer-Zeitschrift gratulieren. Ihr seid viel besser als der Spielestar oder als die anderen Zeitschriften, trotzdem sind ein paar Fehler in eurer letzten Ausgabe aufgetreten. Auf Seite 53 habt ihr bei der Tabelle zu Tribes Vengeance ein „Aufwärts"-Zeichen gemacht, obwohl es von Platz 12 auf 19 gesunken ist, auf Seite 101 hat Herr Fränkel bei dem Bild statt „Bandage" „Bondage" geschrieben und Ahmet Iscitürk hat auf Seite 114 bei „Pro & Contra" dem Punkt „Interessante Story" ein Minus-Zeichen gegeben, obwohl das ein Pluspunkt ist.

JULIUS-MAXIMILIAN SCHMITT, WIEHL

Du scheinst sehr intelligent zu sein, immerhin hast du in zwei Punkten Recht. Aber was „Bondage" ist, lässt du dir besser noch mal von Mami und Papi erklären. Frag sie am besten Weihnachten oder Silvester, wenn die ganze Verwandtschaft zum Abendessen da ist.

Hallo, Ihr Irren, wir haben mal 'ne Frage zu Herrn Hesses Bericht über Far Cry aus Ausgabe 1/2004. Das Bild mit dem Text „Freischwimmer: nicht bestanden" lässt doch einige Deutungsmöglichkeiten offen. Wurde der Herr in der Bildmitte erschossen, weil er den Freischwimmer nicht bestanden hat oder hat er nicht bestanden, weil er erschossen wurde? […]

TOBIAS UND SVEN, PER E-MAIL

Nichts von beidem, es war ein Witz, Mann! In Wahrheit handelt es sich um eine Frau. Und Frauen können in der Regel bekanntlich nicht schwimmen, weil sie sonst Haie anlocken.

DA FEHLEN DIE WORTE!

Ich würde gerne wissen, ob ich nicht nur Redakteure an den Pranger befördern kann. […] Nun wirst du den Brief, den ich als Anhang geschickt habe [rechts], *durchlesen und dir wird sicher nichts auffallen. Wenn doch: Applaus! […] Also: „Bitte beachten Sie, dass Anschriftenänderungen ca. 14 Tage …"*

1) … aufbewahrt werden, bevor sie Datenvernichtungs-Azubis überreicht werden.
2)… durchs Lego-Land geschickt werden, bis sie […] postwendend zurückgesendet werden.
3) … Zeit benötigen, um Ihre Hieroglyphen zu entziffern.

[…] Für welches Herzblatt entscheidest du dich? Danke im Voraus.

STEFAN BEISTER, BREMEN

COMPUTEC MEDIA

Die Abonnementsverwaltung erfolgt durch:

PVZ PRESSEVERTRIEBSZEN… FÜR ABONNENTEN GMBH & …

Tel: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-mail: computec.abo@pv…

HERRN
STEFAN BEISTER

Stockelsdorf, den 10. November 2003

Abonnement : PC Action-Ab-18-Edit
Kundennummer

Sehr geehrter Herr Beister,

wir nehmen Bezug auf Ihre Mitteilung.

Die Belieferung werden wir ab Heft-Nr 01 2004 (21.11.2003) beginnen.
Wir haben die Anschrift wie angegeben geändert und werden die Belieferung zum 30.11.2003 an die neue Adresse vornehmen.
Bitte beachten sie, dass Anschriftenänderungen ca. 14 Tage

Mit freundlichen Grüßen
i. A.

Entschuldigung!
Der 54-jährige Kerl von der Aboverwaltung wurde natürlich abgemahnt. Kriegt er noch EINMAL beim Tippen einen Herzinfarkt, fliegt die Null raus!



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn …

… Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

… Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

… die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 192 und DVD-Papphülle).

… eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 192/193 mit Hersteller-Hotlines.



Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.







DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1x Kalender „Spellforce"
(mit lauter geilen Weibern in knappen Klamotten)
1x Designkonzept-Buch „Prince of Persia"
(für Spiele-Sammler der Hammer)
1x Voodoo-Puppe „Billy"
(Ähnlichkeiten mit lebenden Personen sind rein zufällig)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Claudia Knappe, Lampertheim (Aufstell-Figur „Harry Buster"), **Jonas Sichau, Weinheim** (T-Shirt „XIII"), **Jörg Schönfelder, Laußnitz** (Lok-Brikett „Railroad Tycoon 3)

BLICKPUNKT

»Gute Miene zum bösen Spiel: Make-Up mit Sekundenkleber verwechselt.«

Foto: action press

Spiel Gefährte!



30.000 moderne Spielhallen, so genannte „Game Rooms", gibt's in Korea.

SPIELESZENE SÜDKOREA: Vorreiter für professionelles Zocken. Aus dem Land kommen mehr Online-Rollenspiele als aus dem Rest der Welt. Droht uns eine asiatische Spiele-Invasion?

Das ist Stehvermögen, von dem Frauen träumen: *Starcraft* kam im April 1998 auf den Markt und steht immer noch wie eine Eins – oder vielmehr auf Platz 1 der Verkaufscharts. Völlig ohne Viagra hält sich der Blizzard-Titel ganz oben in der Gunst der „Professional Gamer" im spielebegeisterten Südkorea. Der Erfolg hängt nicht mit dem unscheinbaren Äußeren und nur zum Teil mit den unbestreitbaren inneren Werten des Titels zusammen. Die rund drei Millionen verkauften Exemplare sind Folge eines unfreiwillig optimalen Timings: 1998 erwischte die Wirtschaftskrise Korea so kalt wie eine Schneelawine ein Bikini-Babe. Die Menschen wurden in Massen entlassen und wussten plötzlich nichts mehr mit ihrer Zeit anzufangen, außer – na, Sie ahnen es schon … *Starcraft* erschien zur rechten Zeit, immer mehr Profi-Zocker besserten ihr Einkommen in Turnieren auf. Ein Trend! Im Jahr 2000 verdienten Spitzenspieler etwa 35.000 Dollar pro Jahr. Mittlerweile hat



Immer online: Normales koreanisches Wohnzimmer.

Lee Sung ju und Jung Yon-won, Stammgäste im Internet-Café.

Lineage 2: Hinter jedem Charakter steckt ein menschlicher Mitspieler.

Lim Yo-Hwan aka Boxer, Koreas bekanntester Cyber-Athlet, einen Sponsor-Jahresvertrag über satte 100.000 Dollar unterzeichnet, Preisgelder nicht inbegriffen. Boxer tritt in Filmen, im Fernsehen und im Radio auf, 200.000 Fans haben sich auf seiner Homepage registriert. Über die Zahl der eindeutigen Angebote wissen wir leider nichts. Auffallend ist, wie sehr bei den „Auch-Online"-Spielen Blizzard den Markt dominiert. Nur *Counter-Strike* konnte in Fernost als Shooter einigermaßen Fuß fassen, *Battlefield 1942* fristet dort ein Schattendasein.

MEIN SÄBEL IST GRÖSSER ALS DEINER!

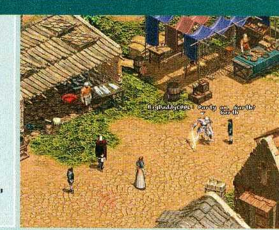
Weil prahlen und protzen auch Online-Spielern besonderen Spaß macht, schießen in Korea seit Jahren Internet-Cafés wie Pilze aus dem Boden. Wir besuchten ein solches Etablissement im COEX-Center von Seoul. Dort waren gerade Lee Sung ju und Jung Yon-won zugange. Die beiden kommen immer gemeinsam. „Im Schnitt zwei Stunden täglich" spielen sie hier *Warcraft 3*, weil's alleine doch weniger Spaß macht. Beide sind 20 Jahre alt, Studenten. Ihre „Spielhölle": topmodern ausgestattet. Sogar eine Ecke zum DVD-Gucken und ein Schlagzeug zum Aufnehmen eigener MP3-Files sind vorhanden. In der Mitte des Raums befindet sich eine Bühne. Dort wird gerade eine Meisterschaft des neuen Spiels *Get Amazed* im Fernsehen übertragen. Er-

Koreas Lieblinge

Die fünf beliebtesten Online-Rollenspiele Koreas teilen sich etwa 70 Prozent Marktanteil. Zwei Titel können Sie in Deutschland bereits problemlos zocken, den Rest in Kürze.

1 LINEAGE (NCSOFT)

INTERNET: www.lineage.com
SPRACHE: Englisch
STATUS: Erhältlich
PREIS: 15 Dollar/Monat (7 Tage kostenlos)
BESONDERHEITEN:
Das Urgestein koreanischer MMORPGs setzte Maßstäbe für alles, was nachkam, und ist noch immer erfolgreich. Zweckmäßige Grafik, verschiedene PvsP-Möglichkeiten.



2 LINEAGE 2 (NCSOFT)

INTERNET: www.lineage2.com
SPRACHE: Englisch
STATUS: Erhältlich in Korea, Pre-Beta in Amerika
PREIS: Steht noch nicht fest
BESONDERHEITEN:
Grandiose, teils düstere 3D-Grafik dank *Unreal*-Engine, gigantische Monster, gehaltvolles Quest-System, Burgbelagerungen



3 MU ONLINE (WEBZEN)

INTERNET: www.muonline.com
SPRACHE: Englisch
STATUS: Erhältlich in Korea, Beta im Westen
PREIS: Noch kostenlos
BESONDERHEITEN:
Klassische Fantasy westlicher Machart, liebevolle Animationen der Landschaft, beeindruckend große Monster, Probleme mit Account-Hacks



4 LAGHAIM/BIOSFEAR (NAKO INTERACTIVE)

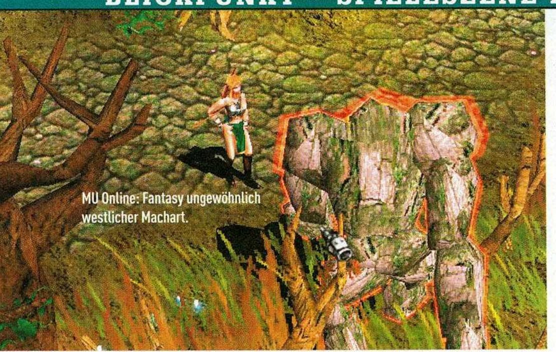
INTERNET: www.biosfear.de
SPRACHE: Deutsch (Englisch in Vorbereitung)
STATUS: Erhältlich
PREIS: € 6,95/Monat (14 Tage kostenlos)
BESONDERHEITEN:
3D mit schwenk- und zoombarer Kamera, Schoßtierzucht, Burgschlacht mit mehreren hundert Teilnehmern und der Möglichkeit für die Siegergilde, Steuern zu erheben.



5 RAGNAROK ONLINE (GRAVITY)

INTERNET: enweb.ragnarok.co.kr
SPRACHE: Koreanisch (Englisch in Vorbereitung)
STATUS: Erhältlich in Korea, Beta in Amerika
PREIS: 12 Dollar/Monat für die Betaversion (7 Tage kostenlos)
BESONDERHEITEN:
Zuckersüße Manga-Grafik, ausgefeiltes Rassen-, Klassen- und Skill-System, integriertes Sammelkartenspiel





MU Online: Fantasy ungewöhnlich westlicher Machart.

staunlich wenige Leute zocken hier. Lee erläutert es: „Dieses Café hier ist ziemlich schick, dafür aber auch teuer. Wir spielen außer *Warcraft 3* noch *Diablo 2*. Wenn du aber ein MMORPG oder *Starcraft* ernsthaft spielen willst, brauchst du mehr Zeit und gehst in ein billigeres Café." Wirklich: Andere „Game-Rooms", wie die Internet-Cafés auch genannt werden, sind abends zum Bersten gefüllt. Erfolgreiche Spielefirmen kümmern sich mit eigenen Vertriebsteams um die Betreuung.

NEUE OSTALGIE-WELLE ERWARTET

Fast seuchenartig breiteten sich koreanische Online-Spiele, die jährlich geschätzte 370 Millionen Dollar umsetzen, über ganz Asien aus. In Thailand rief das die Regierung auf den Plan, die Sperrstunden für das Online-Game *Ragnarok* verhängte. Die Jugend des Landes solle nicht komplett den Bezug zur Realität verlieren, hieß es. Die Spieleserver mussten nachts abgeschaltet werden. Inzwischen sind die Vorschriften gelockert, die Sperrstunde gilt nur noch für Jugendliche in Internet-Cafés. Europa war bisher ein weißer Fleck auf der Landkarte, doch das wird sich bald ändern: *Biosfear* (im Original: *Laghaim*) hat als erstes koreanisches Spiel in Deutschland den Sprung in die kommerziellen Phase geschafft, die englische Version von Priston Tale können auch Europäer zocken, *Ragnarok Online* setzt zum Angriff auf Europa an und *Lineage 2* soll nächstes Jahr kommen. Erste Puzzlesteinchen für ein neues MMORPG-Kamasutra? Kann sein, denn die asiatischen Spielkonzepte setzen auf Abwechslung und jonglieren mit den klassischen Sujets Fantasy (*Everquest*, *Dark Age of Camelot*, *World of Warcraft*) und Science-Fiction (*Neocron*, *Asheron's Call*, *Star Wars Galaxies*). Biosfear etwa mixt Science-Fiction mit Fantasy, *Ragnarok Online* kredenzt zum Vernaschen feinste Anime-Glubschaugen. Ein weiteres unveränderliches Kennzeichen der Koreaner: Die Spiele können kostenlos heruntergeladen werden, sind super einsteigerfreundlich und setzen auf Hack & Slay pur. Missionen spielen im Vergleich zur Item-Sammlerei eine geringere Rolle, die Möglichkeiten der Charakter-Entwicklung sind kleiner als bei den meisten westlichen Titeln. *Diablo*- oder *Counter-Strike*-Fans begeistern sich deshalb eher an koreanischen Spielen als eingefleischte *Ultima Online*-Zocker.

SKANDAL IM SPERRBEZIRK

Wer übrigens meint, Profi-Zocker gäbe es in Online-Rollenspielen nicht, ist auf dem Holzweg. Der Handel mit Spielgegenständen nimmt in Korea bizarre Dimensionen an. Obwohl nicht alle Hersteller darüber glücklich sind, werden horrende Preise für Items oder ganze Accounts verlangt. Der Chef von *Lineages* Top-Gilde verlangte 200.000 Dollar für seinen Charakter, extrem seltene Waffen oder Rüstungen werden für bis zu 40.000 Dollar an den Mann gebracht. Schon stellen die ersten Internet-Cafés Personal an, das im Spiel Gegenstände sammeln soll, die dann im Laden verkauft werden. Welch zweifelhaftes Vergnügen diese Art von Geschäft für die Entwickler der Spiele sein kann, zeigt ein Fall, über den eine koreanische Zeitung berichtete: Ein *Lineage*-Zocker war beim Handeln geleimt worden. Nachdem NCsoft keine Spielerdaten herausgeben wollte, rückte der Geprellte beim Publisher an und feuerte dreimal mit seinem Gewehr auf die Eingangstür. Kein Wunder, dass einige Entwickler inzwischen ihre Firmenschilder abmontiert und die Adresse von der Internetseite getilgt haben. Die koreanische Polizei hat ein neues Betätigungsfeld: MMORPG-Kriminalität. Online-Spiele stärken aber auch Familienbande. Um den eigenen Charakter ordentlich hochzuleveln, wird mitunter Schichtarbeit betrieben. Morgens muss der Sohn ran, abends Vati, zwischendurch die Oma. Geht auch anders, wie Frau Kang beweist: Die Dame spielt allein und mit 62 Jahren ist sie die älteste High-Level-Spielerin in *Laghaim* (*Biosfear*). ANDREAS LOBER

INTERVIEW „KOREANER SIND WENIGER DOGMATISCH."



Chris Lee ist Marketing Manager von Nako Interactive und brachte mit Biosfear das erste koreanische MMORPG nach Deutschland.



David Swofford, PR Director von NCsoft, freut sich über den gigantischen Erfolg von Lineage und Lineage 2.

PC ACTION Worin liegen eurer Meinung nach die Unterschiede zwischen dem koreanischen und dem westlichen Konzept von Online-Spielen?

DAVID: Ein wichtiger Unterschied ist, dass in Korea viel mehr Menschen Online-Games spielen als im Westen. Aus diesem Grund hat Online-Gaming in Korea einen Status, wie ihn im Westen höchstens Profi-Sport hat. Koreanische Teens und Twens sind verrückt nach Online-Spielen. Drei Fernsehstationen übertragen Online-Matches in voller Länge. Und in Korea hat Online-Gaming eine soziale Komponente. Im Westen loggen sich Spieler meist von zu Hause aus ein. In Korea wollen sich die Spieler mit ihren Freunden in einem der über 26.000 Game-Rooms treffen, die es fast an jeder Straßenecke gibt. In Korea ist es ein Nationalsport.

CHRIS: Koreanische Spiele sind auch einsteigerfreundlicher als die westlichen. Die Leute hier wollen nicht ewig Anleitungsbücher lesen, sondern einfach loslegen. Außerdem sind wir weniger dogmatisch: In *Biosfear* haben wir ebenso Science-Fiction-Waffen wie Drachen. Das macht's doch viel abwechslungsreicher. Übrigens sind Drachen in Korea eigentlich heilige Tiere, bei uns im Spiel aber riesige, starke Monster. Wir sehen das eben nicht so eng.

PC ACTION Koreanische MMORPGs sind erfolgreicher als japanische. Woran liegt's?

CHRIS: Unsere Spiele werden fertig und wenn etwas nicht passt, korrigieren wir es mit einem Patch. Die Japaner wollen alles perfektionieren, bevor es auf den Markt kommt. Das geht aber bei MMORPGs nicht. Die Community lebt, man kann nicht alles voraussehen.

DAVID: Japaner spielen vor allem auf Konsolen. In Korea dagegen ist der PC die dominierende Plattform und MMORPGs sind vor allem eine PC-Sache. Dass in Korea die Konsolen nicht so stark verbreitet sind, liegt an Einfuhr-Beschränkungen und kulturellen Vorbehalten gegenüber Japan, weil Japan Korea Anfang des 20. Jahrhunderts kolonialisiert hat. Außerdem sind in keinem anderen Land Breitband-Internet-Anschlüsse so verbreitet wie hier. Nimm dann noch die vielen Internet-Cafés dazu und du hast das Rezept, wie Korea die führende MMORPG-Nation wurde.

PC ACTION Wer wird den Kampf zwischen *Lineage 2*, *Ultima X* und *World of Warcraft* in Amerika, in Europa und in Asien gewinnen?

DAVID: Dies sind alles sehr starke Titel und alle sollten in den USA und Europa erfolgreich werden. In Asien hatten wir in diesem Jahr schon einen tollen Start mit *Lineage 2* und sind damit in der Poleposition.

CHRIS: *World of Warcraft* ist ein starker Titel, aber auch ich glaube nicht, dass er *Lineage 2* in Korea schlagen wird. NCsoft hat da einen Heimvorteil.

BEMI Winterspezial

BEMI

first in service



Euratio BEMI Spezial

Intel® Pentium® 4 2.66 GHz Prozessor

Midi Tower ATX 300 Watt PFC; Intel® Pentium® 4 2,66GHz, **512MB DDR-RAM, VGA NVIDIA GeForce FX 5600 TV-Out 128MB DDR, 160GB HDD 7200rpm**, FDD 3,5", **DVD-RW 4-fach Dual**, Sound 6 Ch. o.B., LAN, 2xUSB 2.0, **6-1 Cardreader extern**, Tastatur mit Wheel-Maus, **Microsoft® Windows® XP Home Edition**, DVD-RW Software, Software Paket

- 512MB DDR-RAM
- 160GB Festplatte
- NVIDIA GeForce FX 5600 128MB DDR
- DVD-RW 4-fach Dual
- Cardreader 6-1
- Windows® XP Home
- 24 Monate Pick-Up-Service



euratio computers

6-1 Cardreader extern

Windows XP Home Edition

Microsoft® Windows® XP Home Edition

entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

Eureka empfiehlt Microsoft® Windows® XP

959.-€

TECH SINCE 1987

KBS-2153 RP Funktastatur mit Optischer Funkmaus

KBS-2153 - Silber/Schwarze Funktastatur mit Optischer Funkmaus PS/2 Anschluss mit 4 Akkus für das Aufladegerät dieses im Receiver mit eingebaut ist





erhältlich in schwarz oder Silber

59,95 €



10'er Pack

Creation CD-R SlimCase

48x Geschwindigkeit 80min.

SlimCase CD-R 80min.
Rainbow-Color (5-farbig)

4,49 €



25'er Pack

Creation 25'er CakeBox

inkl. Rally Champions Hit Game
52x Geschwindigkeit

8,29 €





5'er Pack

Creation DVD-R 4x

Durch den Azo Dye vollkompatibel zu allen gängigen Marken DVD-R Recordern - In Jewel Case

10,99 €

PLZ 0... BIGLINE Computer D-01069 Dresden-Südvorstadt-Ost Tel.: 0351-4716271 • **Bekas Computer** D-01904 Neukirch Tel.: 035951/31656 • **Computertechnik & Mediaservice** D-02977 Hoyerswerda Tel.:03571-606213 • **Richter EDV-Systeme** D-03185 Peitz Tel.: 035601/30968 • **NetKom GmbH - Netze & Kommunikationssyteme** D-04720 Großweitzschen Tel.: 03431/ 589-0 • **CHD Computer** Hans Donaubauer D-04774 Dahlen Tel.:034361/826-0 • **C+C GmbH Computer + Communication** D-04924 Bad Liebenwerda Tel.: 035341/629-0 • **JOS Computertechnik** D-06311 Helbra Tel.: 034772/33280 • **CSS Naumburg** D-06618 Naumburg Tel.: 03445/ 750245 • **Computerspezialist Frank Linse** D-07407 Rudolstadt Tel.: 03672/ 353453 • **Musik Computer& Telekommunikation** D-09356 St. Egidien Tel.: 03720-484202 **PLZ 1... Indat GmbH** D-10707 Berlin Wilmersdorf Tel.: 030/ 8933393 • **Büro Express GmbH** D-10713 Berlin Tel.: 030/ 86399005 • **IQ! Data Schedlinsky** D-12279 Berlin Tel.: 030/723 25 855 • **UB- Computer 110 GmbH** D-13409 Berlin Tel.: 030/4961043 • **APPA Computer-Netzwerke-Beratung** D-13595 Berlin-Spandau Tel.: 030/ 36282130 • **G.f.A Computershop** Belzig D-14806 Belzig Tel.: 033841/ 33589 • **PSA Gotthun** D-17207 Gotthun Tel.: 039931/52298 **PLZ 2... Nimse Elektroniksysteme** D-21706 Drochtersen Tel.: 04143/911460 • Gewecke **Computertechnik** D-21391 Reppenstedt Tel.: 04131/61768 • **Hebrock & Proß Computer GmbH** D-22041 Hamburg Tel.: 040/6571023 - **Hebrock & Proß Computer GmbH** D 22549 Hamburg Tel.: 040/8316046 • **JETEC Computer & Hardware** D-24768 Rendsburg Tel.: 04331-3338012 • **Computer Shop** Dübbelde D-24229 Schwedeneck Tel.: 04308-183160 • **IT&PC Service Sven Petschow** D- 25746 Heide Tel.: 04817889301 • ASSD OHG D-25917 Leck Tel.: 04662/5695 • **PC Service Sylt** D-25980 Tinnum/Sylt Ost Tel.: 0171-4044249 - **Netzwerk und Computerservice Wieland Noack NCSN** D-26384 Wilhelmshaven Tel.: 04421-202794 • PC-SAT24 D-26316 Tel.: 04451/807097 • **Ing. Büro Michael Au** D-26388 Wilhelmshaven Tel.: 04421/ 53943 • **RUBI Elektronik** D-26506 Norden Tel.: 04931/ 13696 - Andreas Barsch D-26639 Wiesmoor Tel.: 04944/ 912333 • **Dierking Computer** D-28790 Schwanewede Tel.: 0421/6368909 • **W+W Hard-& Software** D-29313 Hambühren Tel.:05084/400511 **PLZ3... Memo Computer & Alarmtechnik Steffen Isbemer OHG** D-30952 Ronnenberg Tel.: 0511/461056 • **PEGOCOM Elektronik-Handel** D-31535 Neustadt am Röbenberge Tel: 05036-924496 - **Kerklau Computer** D-32257 Bünde Tel.: 05223/ 687102 • **Deichsel Jürgen** D-33106 Paderborn Tel.: 05254-807 802 • **LOGOsoft** D-33332 Gütersloh Tel.: 05241 / 53 12 38 • **www.harte-preise.de** D-33604 Bielefeld Tel.: 0521/7858466 • **Bemi Computer KA GmbH** D-34127 Kassel Tel.:0561/80759-0 • Innovation 2000 Handelsagentur D-34466 Wolfhagen Tel.: 0700/46602000 • **Computer Buchenau GmbH** D-34576 Homberg (Efze) Tel.: 05681/4040 • **VCB Computer** D-36208 Wildeck Hönebach Tel.: 06678/1536 • **RSK Röder System Kommunikation GbR** D- 36367 Wartenberg Tel.: 06648/3213 • **Comex Computer** D-39179 Barleben Tel.: 039203/61007 **PLZ 4... Feld edv GmbH** D-40489 Düsseldorf Tel.: 0203/74 99 99 • **ADAMS** D-41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/9801-0 • **Digital Universe 2000** D-41334 Nettetal Tel.: 02153/405880 • **Pearl Computer GmbH& CoKG** D-41238 Mönchengladbach Tel.: 02166-911870 • **KAWAK-Elektronic** D-44894 Bochum Tel.: 0234263412 • **Computer u. Büro Marita Brüggemann** D-46284 Dorsten Tel.: 02362/76497 - **cerTronic** D-45897 Gelsenkirchen Tel.: 0209/9582112 • **Oelrich Informationstechnik** D-49074 Osnabrück Tel.: 0541/2022700 • **SUNPC** D-49324 Melle Tel.: 05422/928822 • **Döveling Bruno Telekommunikation** D 49626 Bippen Tel.: 05435/5061 • **Softnet EDV-Beratung GmbH** D-49809 Lingen Tel.: 0591/9150600 **PLZ 5... Abtron Computer Systems** • D-51709 Marienheide Tel.: 02264-286487 • **BCS-Computer Bohrer Computer Service** D-52379 Langewehe Tel.: 02423/901033 • **Fox-netcenter GmbH** D-52525 Heinsberg Tel.: 02452-159118 • **Sielaff-Computer** D-52531 Übach-Palenberg Tel. 02451-909389 • **HEDVA** D-53881 Euskirchen Niederkastenholz Tel.:02255-950711 **PLZ 6.... Heinz Derlet Hard- und Software** D-61184 Karben Tel.: 06039/9143 • **ComSat24** D-61381 Friedrichsdorf Tel. 06172-7646976 • **Computer Sven Kloé** D-63073 Offenbach Tel.: 069-83008990 • **Ernst Computer Studio** D-63450 Hanau Tel.: 06181/28609 • **Comega** D-63697 Hirzenhain Tel.: 06045/983199 • **FRAGWARE Andreas Sertel IT Service & Vertrieb** D-66482 Zweibrücken www.fragware.de • **ANC Computersystems** D-69123 Heidelberg Tel.: 06221/831338 • **CNS Computer Network Solutions** D-69190 Walldorf **PLZ 7... LuGIS-IT** D-71083 Herrenberg Tel.: 07032/952241 • **Kuhn Computer** D-72108 Rottenburg Tel.: 07472/ 919989 • **HS-EDV Vertrieb GmbH** D-73240 Wendlingen Tel.: 07024/ 5019020 • **Computertechnik Bankert** D-74613 Öhringen Tel.: 01805/651700 • **Kalypso Datentechnik** D 74838 Limbach Tel.: 06287/ 91011 • **Opti Systems Computer GmbH** D-76187 Karlsruhe Tel.: 0721/ 562073 • **ABC Arnold Blass Communikationstechnik Vertrieb GmbH** D-76547 Sinzheim Tel.: 07221/98350 • **SC Computer** D-78120 Furtwangen Tel.: 07723/ 914718 **PLZ 8... IC-Computer** D-80336 München Tel.:089/ 55028660 • **MSV Michael Stömer Vertriebsbüro** D-81247 München Tel.: 089 / 18932540 • **WWW COMPUTERFUNKE DE** D-81737 München Tel.: 089/ 43640410 • CNS **Computershop** D-82178 Puchheim Tel.: 089/ 89020267 • **ENROM Consulting** D-82205 Gilching Tel.: 08105/773252 • **VerCom GbR** D-82380 Peißenberg Tel.: 08803/ 9482 • **HKI Büromaschinen & Computer GmbH** D-83308 Trostberg Tel.: 08621/ 5514 • **Rupertigau Bürosysteme Angerer GmbH** D-83435 Bad Reichenhall Tel.: 08651/3016 • **CONTROL Computer Service GmbH** D- 83512 Wasserburg Tel.: 08071/924900 • **B.C.D. Vertriebs GmbH** D-84489 Burghausen Tel.: 08677/98070 • **Spinnler EDV-Management** D-85080 Gaimersheim Tel.: 08458/ 342960 • **Weber Computer & Kommunikation** D-85296 Rohrbach/ Fahlenbach Tel.: 08442/ 7425 • **Computer Durmaz** D-85354 Freising Tel.: 08161/ 883348 • **ALB Computer** D-85435 Erding Tel.: 08122-93983 • **Bürobedarf Beck** D-85368 Moosburg Tel.: 08761/2540 • PC and More GmbH D-85435 Erding Tel.: 08762/9985 • **Personal Computer und mehr ESW** D-85664 Hohenlinden Tel.: 08124/ 527583 • **Elektronik Dürr** D-86653 Monheim Tel.: 09091/ 907156 - **Bürotechnik Schuster** D-86720 Nördlingen Tel.: 09081/ 2976-12 • **AMS Computer** D-87541 Bad Hindelang Tel.:08324/952409 • **Hoffmann + Fritsche Computertechnik GmbH** D-87700 Memmingen Tel.: 08331/ 495642 • **Elektro Bochtler** D-88441 Stafflangen Tel.: 07357/1873 **PLZ 9...** Schick EDV-Systeme GmbH D-91154 Roth Tel.: 09171/9686-0 • **Elektro Fuchs GdbR** D-91550 Dinkelsbühl Tel.: 09851/9524 • **EDV-Beratung Weißenburg** D-91781 Weißenburg Tel.: 09141/87700 • **IDV Hard- u. Software GmbH** D-92355 Velburg Tel.: 09182/931700 • **SATEX-Com** D-93073 Neutraubling Tel.: 09401/ 913339 • **Höfig Computersysteme** D-94227 Zwiesel Tel.: 09922/ 60472 - **Fritz KG Bürotechnik & Büroein-richtung** D-94234 Viechtach Tel.: 09942/ 9447-0 **COMSTAR** D-94315 Straubing Tel.: 09421/989863 • **Bürotechnik Weber (Edigicam)** D-94447 Plattling Tel.: 09931/5566 • **Donau Com Tech** D-94474 Vilshofen Tel.: 08549/971903 • **Computer Kohlhofer** D-94542 Haarbach Tel.: 08535/ 919930 • **EUE IT SERVICES** D-97080 Würzburg Tel.: 0931/2307230 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH (Filiale)** D-95100 Selb Tel.: 09287/ 91283 • **GHW electronic 2000 Vertriebs GmbH** D-95213 Münchberg Tel.: 09251/ 6038 • **CW-Computer** D-97633 Großbardorf Tel.: 09766/9200 • Elektro-Schellenberg D-98597 Fambach Tel.: 036848/21667 • **Computer & Service Center Ilmenau** D-98693 Ilmenau Tel.: 03677/899155

Spector rockt!

Deus-Ex-Erfinder WARREN SPECTOR hat uns einige interessante Dinge gebeichtet. Dass er nebenbei in einer Rockband spielt, zum Beispiel.

»Hallo, mein Kleiner! In meinem Kofferraum hab ich Süßigkeiten für dich versteckt!«

Wir befinden uns in Hamburg, in einer dieser so genannten Xbox Lounges. Das sind schicke Clubs, die von Microsoft geschmiert werden, damit die Betreiber ihren Laden mit Xbox-Kram vollstellen. Diesen Ort haben sich Eidos und die Entwickler-Legende Warren Spector für ihre Präsentation von *Deus Ex: Invisible War* ausgesucht. Und wenn man schon mal die Möglichkeit hat, den Meister persönlich zu treffen, ergreift man diese Gelegenheit beim Schopf. Auch wenn das bedeutet, morgens um 4:30 Uhr aufzustehen und fünf Stunden lang mit schwitzenden Fettsäcken in einem Zugabteil gefangen zu sein.

WIE DU UND ICH

Wer den Maestro zum ersten Mal sieht, dem steht die Überraschung ins Gesicht geschrieben. Das soll der Typ sein, der maßgeblich an der Entwicklung von *Ultima*- und *Wing Commander*-Episoden beteiligt war? Der die Meisterwerke *System Shock*, *Thief: The Dark Project* und *Deus Ex* kreiert hat? Wieso leuchtet er nicht? Warum kommen keine Blitze aus seinen Augen? Eine imposante Erscheinung ist er auf den ersten Blick wirklich nicht. Doch wie er da vor all den Vertretern der Spielepresse steht, um sein neuestes Baby vorzuführen, ist irgendetwas anders. Wenn Warren Spector spricht, hört nämlich wirklich jeder zu. Alle hängen an seinen Lippen. Schließlich hat der Typ seinen Bachelor of Science in Speech gemacht! Auf Deutsch bedeutet dieser akademische Grad wohl, dass man alle in Grund und Boden quatschen kann. Wir nutzen diese Momente, um uns unbemerkt große Teile des reichhaltigen Büffets in die Taschen zu schaufeln. Wir müssen uns Spectors Wortfetzen nicht mit dem gemeinen Pöbel teilen. Uns erteilte Warren Spector eine Privat-Audienz. So konnten wir in Ruhe ein nettes Interview mit ihm führen, dass Sie in Form eines oscarverdächtigen Videos auf unserer Cover-DVD finden. Viel Spaß damit!

AUF DVD
VIDEO

IM HEFT
Spielbericht zu *Deus Ex: Invisible War* ab Seite 56!

INTERVIEW

„ICH HABE ANGST!"



»Mann, halt endlich das Maul, du türkischer Fettsack! Ich will endlich heim nach Amerika!«

Warren Spector plauderte mit uns über Gott und die Welt von *Deus Ex: Invisible War*. An dieser Stelle möchten wir Ihnen ein paar Auszüge aus diesem Gespräch präsentieren.

PC ACTION **Sie sind mit der Arbeit an *Deus Ex 2* fertig. Wenn dieses Interview erscheint, werden die ersten amerikanischen Testberichte im Umlauf sein. Haben Sie schon Angst davor?**

SPECTOR: Ich kann es kaum erwarten, dass die Menschen unser Spiel endlich spielen können. Ich will, dass Millionen Menschen *Deus Ex 2* zocken. Ob ich Angst habe? Ja, ich habe Angst. Wir gingen mit *Invisible War* genauso viele Risiken ein wie beim Vorgänger. Gott weiß, ob es die Spieler mögen werden. Ich mag es, doch das heißt ja nicht, dass es all die anderen auch tun!

PC ACTION **Kann man denn mit so einem aufwendigen Spiel viel Kohle machen, ohne Kompromisse einzugehen?**

SPECTOR: Irgendwie ist ja alles ein Kompromiss. Aber Ion Storm und ich versuchen immer etwas Neues zu kreieren. Nicht nur den Profit maximieren, sondern auch erfrischend anders sein! Wir müssen cooles, neues Zeug bringen, denn sonst hat doch alles keinen Sinn. Die Möglichkeit, etwas völlig Neues zu kreieren, ist es, was mich reizt.

PC ACTION **Wenn Sie einen Oscar verliehen bekämen, an wen würde sich Ihre Dankesrede richten?**

SPECTOR: , ich glaube wirklich nicht, dass ich alleine dieses Lob verdiene. Die Anerkennung gebührt dem Team. Ich arbeite mit vielen talentierten Leuten zusammen!

PC ACTION **John Romero (*Doom, Beben, Daikatana*) und Dave Perry (*Earthworm Jim, Messiah, Enter the Matrix*) hatten einst einen ähnlichen Status wie Sie. Ihre Namen standen für tolle Spiele, doch mittlerweile erfüllen sie diese Erwartungen nicht mehr, um es gelinde auszudrücken. Haben Sie Angst davor, auch so zu enden?**

SPECTOR: Ich mache mir da ganz ehrlich keine Gedanken! Glauben Sie es oder nicht, aber dieser ganze Rummel ist mir unwichtig. Ich glaube an unser Spiel und ich muss doch nur ein Exemplar mehr verkaufen als nötig, damit mir Eidos oder wer auch immer mein nächstes Projekt finanziert. Wenn die Leute eines Tages meine Arbeit nicht mehr mögen, mache ich trotzdem weiter.

PC ACTION **Es gibt ja jede Menge Leute, die dauernd rumjammern, dass früher alles besser war. War früher alles besser, Mr. Spector?**

SPECTOR: Ach, irgendwie hat doch jede Dekade ihre goldenen Zeiten. In den Achtzigern galt ein zehnköpfiges Team bereits als riesig! Es ist einfacher, eine Vision mit zehn Leuten zu teilen als mit 150 Personen. Andererseits hätten wir so ein Spiel wie *Deus Ex: Invisible War* zu der Zeit gar nicht realisieren können. Und in zehn Jahren wiederum werden wir Dinge machen, von denen wir heute nicht einmal träumen würden.

PC ACTION **Als *Deus Ex* damals erschien, konnte niemand den Namen aussprechen. Und die Bedeutung des Titels war auch keinem so richtig klar.**

SPECTOR: Ja, ich erinnere mich vor allem an die Leute, die es wie „Do Sex" ausgesprochen haben! Der Begriff Deus Ex kommt von der lateinischen Phrase „Deus ex Machina". Frei übersetzt bedeutet das „Der Gott aus der Maschine". Sehr bedeutungsschwanger. Damals dachten wir noch, das wäre ein besonders schlauer Schachzug von uns, aber es war einfach nur dumm! (lacht)

„DER BART IST ANGEKLEBT."

Warren Spector kann uns ja viel erzählen, wenn der Tag lang ist. Wir haben sicherheitshalber auch die Aussagen von Eidos-PR-Gott Marcus Behrens protokolliert, um eventuelle Ungereimtheiten aufzudecken.



»Marcus Behrens, ein Typ zum Pferdestehlen. Hobbys: Tanzen, Stricken und Lesen.«

PC ACTION **Warren Spector ist ja ein saunetter Typ. Ist das nur eine Fassade für uns Journalisten? Ist er in Wirklichkeit ein fieser Sack oder so? Und finden Sie es nicht peinlich, dass wir uns als Journalisten bezeichnen?**

BEHRENS: Der Typ auf euren Fotos ist gar nicht Warren Spector! Er hat es leider nicht einrichten können. Somit musste leider mein Schwager diese Aufgabe übernehmen. Der Bart ist angeklebt ...

PC ACTION **Erklären Sie uns in drei Sätzen, warum sich das Warten auf die deutsche Version von *Deus Ex 2* lohnt – ohne die Wörter „deutsche Sprachausgabe", „Lokalisierung" und „30.000 Zeilen Dialog" zu benutzen!**

BEHRENS: 1. Weil es billiger ist, die deutsche Version zu kaufen als einen VHS-Kurs zu belegen. 2. Weil die deutsche Stimme von Brad Pitt/Kiefer Sutherland einfach megacool ist. 3. Weil es Spaß macht, ein Spiel zu spielen, in dem man auch weiß, worum es geht.

PC ACTION **Was haben Sie den Nörglern zu sagen, die *Deus Ex 2* für PC als „billige Konsolen-Umsetzung" bezeichnen?**

BEHRENS: Das hat einer unserer möglichen Kunden so beantwortet: „Da wagen es die Game-Designer, ein Interface zu entwerfen, welches man auf PC und Konsole gleichermaßen gut verwenden kann, und gleich darauf bricht ein derartiger Sturm der Entrüstung los, dass man glauben könnte, Warren Spector hätte kleine Kinder geschlagen."

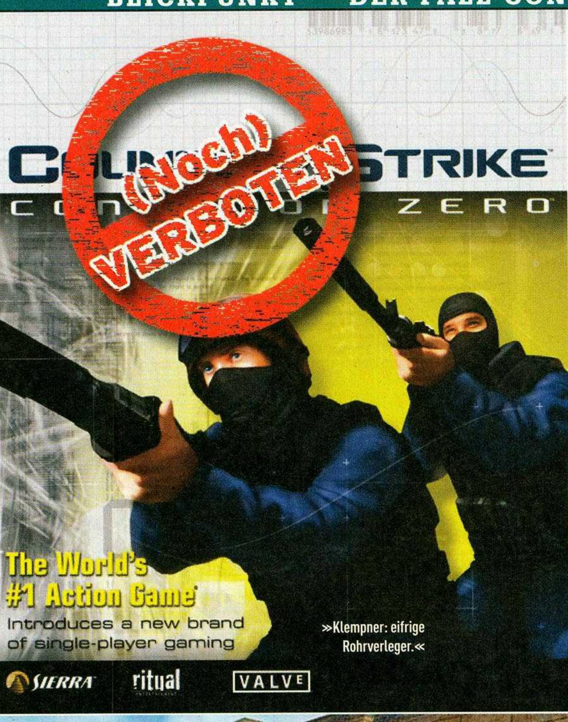
PC ACTION **Sie sehen heute wirklich blendend aus. Muskulös, schlank und einfach perfekt in Form. Können Sie uns eventuell eine coole Exklusiv-Info zu *Thief 3* verraten?**

BEHRENS: Man munkelt, dass Garrett wahrscheinlich eine grüne Unterhose unter seiner Kutte trägt.



Ganz im Ernst: Diesem wortgewandten Typen würden wir wirklich alles abkaufen.

Während dem gemeinen Pöbel Deus Ex 2 präsentiert wurde, haben wir uns stressfrei am Büffet voll gestopft.



»Klempner: eifrige Rohrverleger.«



»Neuer Kopfschmucktrend: Damenbinde.«

Das ist ja zum Schießen!

Nach vier Entwicklern, über drei Jahren Programmierzeit und einer USK-Prüfung ist COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO fertig. Dummerweise erscheint es nicht.

Die unendliche Geschichte um *Counter-Strike: Condition Zero* erreichte vor wenigen Tagen ihren vorläufigen und traurigen Höhepunkt. Zunächst hatte Valve den neuesten Teil des ersehnten Team-Shooters immer und immer wieder verschoben. Dann tauchten urplötzlich im Netz unfertige Versionen zum illegalen Download auf. Wenig später veröffentlichten einzelne Fachmagazine sogar schon erste Testberichte zu *CS: CZ*. Und schließlich wurde im Oktober mit Turtle Entertainment der vierte Entwickler mit der Fertigstellung des Titels beauftragt. Nun der nächste Schock für alle deutschen *Counter-Strike*-Fans: Die Jugendschutzbeauftragten der USK verweigerten der zur Prüfung vorgelegten US-Version des Actionspiels die Jugendfreigabe. Im Klartext: Das Spiel darf Personen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden. Ob deswegen auch die US-Version weiter auf sich warten lässt? Sicher ist nur, dass *CS: CZ* „weltweit zeitgleich erscheinen soll", so Frank Matzke vom deutschen Vertrieb Vivendi Universal. Einen genauen Veröffentlichungstermin gibt es noch nicht! Vieles deutet jedoch auf März nächsten Jahres hin – diesen Termin nannte der amerikanische Vivendi-Hauptbesitz diversen Online-Versandhäusern wie „Amazon" oder „EBGames". Wie kam es überhaupt zur Verweigerung der Jugendfreigabe? Was sagt der Hersteller? Wir befragten die Prüfer der USK und Vivendi Universal zu diesem brisanten Thema. CHRISTIAN SAUERTEIG

INTERVIEW

„WIR SIND BEMÜHT, DIE BESTE FASSUNG ZU VERÖFFENTLICHEN!"

Frank Matzke, Vivendi Universal

Vivendi Universals Marketing-Direktor Frank Matzke verrät, wie es mit *CS: CZ* weitergeht.

PC ACTION Was sagt ihr zu der USK-Einstufung von *Condition Zero*?

FRANK MATZKE: Unser Ziel ist es, alle *Half-Life*-Produkte einer möglichst breiten Zielgruppe anbieten zu können – in dieser Tradition haben wir in Zusammenarbeit mit Valve in den letzten Jahren spezielle deutsche Versionen entwickelt, die den hiesigen Jugendschutzbestimmungen entsprechen. *CS: CZ* bildet da grundsätzlich keine Ausnahme! Wir sind aber freilich im Gegenzug bemüht, deutschen Kunden möglichst inhaltlich unveränderte Fassungen anzubieten – im Zuge dieses Prozesses kann es immer wieder passieren, dass die USK unsere Altersfreigabeeinschätzung nicht teilt.

PC ACTION Was nun? Plant ihr, eine spezielle „deutsche Version" des Spiels zu veröffentlichen?

FRANK MATZKE: Schlussendlich obliegt es Valve, inhaltliche Veränderungen an *CS: CZ* für den deutschen Markt zu implementieren. Wir sind natürlich bemüht, in Zusammenarbeit mit den Entwicklern die für alle Beteiligten – und das schließt die zahllosen Fans ein – beste Fassung zu veröffentlichen.

PC ACTION Wann wird das sein?

FRANK MATZKE: *CS: CZ* wird weltweit am gleichen Tag erscheinen. Derzeit koordinieren unsere US-Kollegen mit Valve die Details!

INTERVIEW

„CS: CZ WIRD ZUM ATMOSPHÄRISCH STARKEN EGO-SHOOTER!"



Christine Schulz, USK

Was macht *Condition Zero* zum „Erwachsenen-Spiel"? Christine Schulz von der USK klärt auf.

PC ACTION Welche Kriterien führten zu der Einstufung „keine Jugendfreigabe" von *Counter-Strike: Condition Zero*?

CHRISTINE SCHULZ: Vorab müssten wir klären, was mit der Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe" verbunden ist: Es besteht das Abgabeverbot an Minderjährige, der Titel darf beworben werden. Der Titel wird durch die BPjM nicht indiziert. Denn „keine Jugendfreigabe" bedeutet ja auch, dass für den Titel zwar von einer „Jugendbeeinträchtigung", aber nicht von einer „Jugendgefährdung" im Sinne der Spruchpraxis der BPjM ausgegangen wird.

PC ACTION Und wie wurde *Condition Zero* insgesamt bewertet?

CHRISTINE SCHULZ: Für den Titel in der lokalisierten Version wurde entschieden, dass er im Mehrspieler-Teil sicherlich im Großen und Ganzen der deutschen Version von *CS* entspricht. Aber im Einzelspielermodus fehlt ihm der Teamcharakter, der letztlich zur Nicht-Indizierung von *CS* führte. Er wird so zum atmosphärisch starken Ego-Shooter. Da ein Datenträger nur eine Kennzeichnung erhält, wurde dem gesamten Produkt dann insofern bescheinigt, dass es sich um ein „Erwachsenen-Spiel" handelt.

Berufsberatung in Serie

TEIL 6

Vom Möchtegern-Lehrer zum Redakteur. Wie ein mieser Tag voller Frust und eine kleine E-Mail Andreas Bertits vom Schwabenland zu den Franken führte.



»Geburtsurkunde: Nummer 666.«

»Siegertyp: russisches Roulette.«

Als *Ultima 4* 1985 für den C-64 erschien, hätte es klar sein müssen: Ich widme mein Leben den Computerspielen. Wer stundenlang vor einem englischen Spiel hockt, ohne überhaupt zu wissen, worum es geht, kann eigentlich keine andere Laufbahn einschlagen. Doch mir selbst wurde das erst viel später bewusst. Fast 20 Jahre später.

MUT ZUR MAIL

Nach meinem Abitur 1998 wollte ich zunächst mein Lieblings-Schulfach studieren: Englisch. Gesagt, getan – und da mir meine ehemalige Englischlehrerin so sympathisch war, dachte ich, ich trete in ihre Fußstapfen und werde Lehrer. Allerdings stellte sich heraus, dass dieser Job doch nicht das Richtige für mich ist. Ich könnte an dieser Stelle über die Lustlosigkeit vieler Schüler von heute schimpfen, was ich aber nicht tue. Jedenfalls sollte die Zeit an der Uni nicht umsonst gewesen sein und ich schwenkte um auf den Magister-Studiengang (Alternative zu Staatsexamen und Diplom). Trotzdem plagten mich Zweifel. Eines schlechten Tages, als ich völlig frustriert von der Uni nach Hause kam, surfte ich lustlos im Internet. Das Schicksal führte mich auf die Homepage von COMPUTEC MEDIA und da grinste mich das Gesicht von Christian Bigge an. Da ich schon immer gerne schrieb und nach wie vor PC-Spiele zockte, mailte ich den Chefredakteur der PC ACTION kurzerhand an. Ich fragte, ob die Redaktion zufälligerweise einen Volontär suche. Wenige Minuten später erhielt ich schon die Antwort, dass ich mich doch mit zwei Probeartikeln und den üblichen Unterlagen bewerben solle. Das ließ ich mir natürlich nicht zweimal sagen.

EIN SCHWABE IN FÜRTH

Nachdem ich meine Dokumente per E-Mail losgeschickt hatte, klingelte mich Christian Bigge am nächsten Morgen aus dem Bett und lud mich zu einem Bewerbungsgespräch ein. Schluck, das ging schnell! Also düste ich nach Fürth. Nach dem Gespräch sollte ich noch einen Artikel zu einem schlechten Spiel schreiben, um zu zeigen, dass ich auch Schwächen erkennen kann. Einige Zeit später erhielt ich schließlich den heiß ersehnten Anruf, dass ich den Job hätte. Freudestrahlend machte ich mich gemeinsam mit meiner Frau auf die Suche nach einer Wohnung, die wir nach einigem Hin und Her auch fanden. Und seitdem bin ich schwäbischer Franke und Mitarbeiter der PC ACTION.

ANDREAS BERTITS



»Seife gefunden!«



Das rat ich dir!

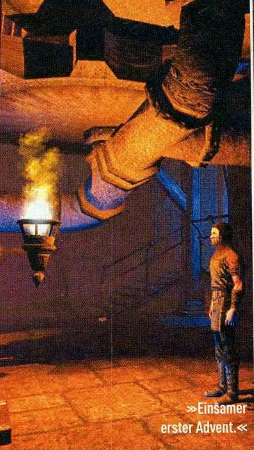
PROBIER'S MAL ...

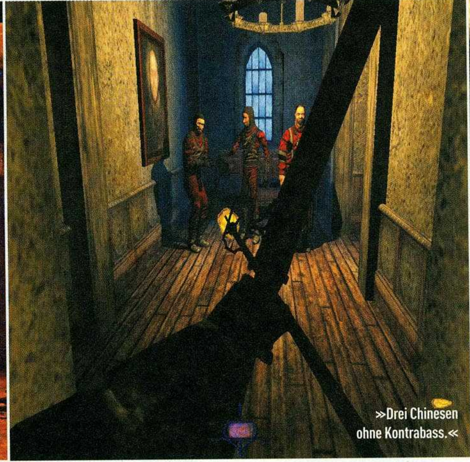
Wer sich nicht sicher ist, ob er wirklich Redakteur werden möchte, sollte versuchen, als freier Mitarbeiter für ein Online-Magazin zu schreiben. Ich habe für die Seite rpgdot.com geschrieben – und das sogar auf Englisch. Zudem sind Praktika immer zu empfehlen. Fragen Sie doch einfach mal bei einer Tageszeitung in Ihrer Nähe an, ob Sie nicht in der Redaktion jobben können. So erhalten Sie einen guten Einblick in den Arbeitsalltag eines Redakteurs und können sich entscheiden, ob dieser Beruf Ihr Traumjob ist.

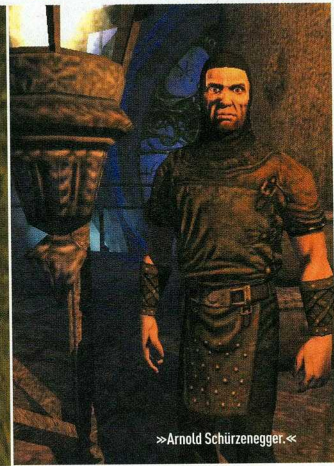
SPASS AM SPIELEN!

Um Spieleredakteur zu werden, müssen Sie selbstverständlich Spaß daran haben, Computerspiele zu zocken. Allerdings kommt es auch oft vor, dass Sie ein schlechtes Spiel testen müssen. Jetzt artet Ihr Hobby in Arbeit aus. Aber hier heißt es: Zähne zusammenbeißen, objektiv bleiben und durch. Selbstverständlich gibt es auch die guten Spiele, die wieder Sonne ins Leben bringen. Außerdem ist noch anzumerken, dass Sie wohl in kaum einem anderen Beruf dafür bezahlt werden, Computerspiele zu spielen. Ferner dürfen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen, wenn Sie Artikel schreiben. Meistens jedenfalls.

VORSCHAU


»Einsamer erster Advent.«


»Drei Chinesen ohne Kontrabass.«


»Arnold Schürzenegger.«

Gut Dieb will Weile haben

Bislang ging die Entwicklung von THIEF 3 nur schleichend voran. Aber im Mai schlagen nicht nur die Bäume aus, sondern auch Garrets Knüppel zu.

Action-Adventure | Nachdem die US-Version von *Deux Ex 2* seit wenigen Tagen in den USA erhältlich ist, konzentriert das Entwicklungsstudio Ion Storm ab sofort alle Kräfte auf *Thief 3*. Warren Spector verriet uns, dass die Entwicklung des dritten Teils des Schleich-Shooters jetzt in die heiße Phase geht. Die letzten Monate werkelten zehn Programmierer an dem Titel, seit Dezember gesellt sich das 20-köpfige *Deux Ex 2*-Team dazu. Ein genauer Erscheinungstermin der Langfinger-Saga steht noch nicht fest und auch Spieldetails hütet Ion Storm wie die Queen ihre Kronjuwelen. Sicher ist: Die virtuelle Diebestour setzt optisch erneut auf die *Unreal Warfare*-Engine und für die Spiel-Physik ist die Havoc-Engine verantwortlich. Wenn alles glatt geht, sollte *Thief 3* im Mai 2004 erscheinen. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.thief3.com



BESSERWISSER

CHRISTIAN SAUERTEIG ÜBER BRITNEY SPEARS

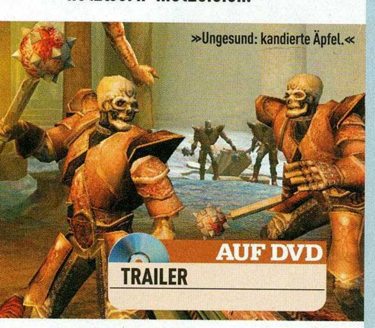

»Bodybuilding-WM: ausgeschieden.«

Ooops, ich bin unbeliebt!

Wer ist eigentlich der unbeliebteste Mensch in den Weiten des World Wide Web? Mit dieser elementaren Frage beschäftigten sich sechs Monate lang mehrere Professoren der Universität von Dublin und kamen zum abschließenden Ergebnis: Britney Spears kann scheinbar niemand leiden! War ja klar. Mit über 2.000 „I hate Britney Spears"-Homepages hat die gelegentlich mit Madonna züngelnde Pop-Göre sogar mehr Feinde als Saddam Hussein und George W. Bush zusammen. Der irakische Ex-Diktator bringt es bei erstaunlichen 322 Fan-Portalen auf 744 Hass-Seiten, dicht gefolgt vom amerikanischen Präsidenten, den 717 Internet-Benutzer virtuell verunglimpfen. Britneys Ex-Lover Justin Timberlake kommt übrigens auf 206 Anti-Seiten, kann dafür aber auf 686 positive Web-Auftritte blicken, die sich nach der Trennung von Frollein Spears verdreifacht haben! Faszinierend. Schwacher Trost für Britney: Ähnlich unbeliebt wie sie ist immerhin noch Gemüse. Erbsen, Mohrrüben und Grünkohl finden 1.120 Homepage-Betreiber zum Kotzen. Die umfangreiche Studie hat sich auch mit Anti-Seiten zu Computerspielen befasst und ... konnte keine Internet-Antipathien gegen Lara Croft, Max Payne oder Indy Jones ausmachen. Wäre ja auch noch schöner, als PC-Spieler mit Britney Spears und Gemüse in einen Topf geworfen zu werden. Bäääääh! CHRISTIAN SAUERTEIG

Schädelspalter

PAINKILLER: Muntere Netzwerk-Metzeleien.

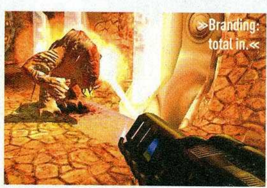


Action | Vier Monate vor der *Painkiller*-Veröffentlichung lud Dynamix auserwählte Journalisten aus ganz Europa nach Warschau ein. Dort feierte neben der Beta-Version auch der Mehrspielermodus des Action-Krachers Premiere. Bis auf wenige Abstürze lief dieser überraschend stabil. Action-Fans dürfen sich auf 15 spezielle Karten für blutige Mehrspieler-Duelle freuen. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.painkillergame.com

Abgeschossen?

Neues aus Russland: Ego-Shooter KREED vor dem Aus.

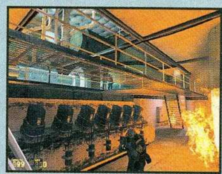


Ego-Shooter | Seit Ende August ist der düstere Action-Titel in Russland erhältlich – wenige Wochen später sollte er in Rest-Europa erscheinen. Mittlerweile haben wir Dezember, die versprochene Demo-Version lässt noch immer auf sich warten und auch auf der offiziellen Homepage gibt es keine nennenswerten Updates mehr. Da die russische Version spielerisch Mängel offenbarte und potenzielle Investoren abschreckte, fehlt den Entwicklern nun das Geld, um ihre Arbeit fortzusetzen. Ob und wie es mit *Kreed* weitergeht, ist momentan fraglich. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.kreed3d.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – [1] **HALF-LIFE 2**
Valve Software
April 2004

2 ∧ [4] **FAR CRY**
Crytek
Februar 2004

3 V [2] **DOOM 3**
id Software
April 2004

4 V [2] **BATTLEFIELD: VIETNAM**
Digital Illusions
1. Quartal 2004

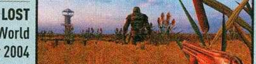
5 ∧ [7] **DIE SIMS 2**
Maxis
Anfang 2004

6 V [5] **COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO**
Turtle Rock
März 2004

7 ∧ [8] **DEUS EX 2: INVISIBLE WAR**
Ion Storm
5. März 2004

8 ∧ [NEU] **X2 – DIE BEDROHUNG**
Egosoft
4. Februar 2004

9 ∧ [10] **UNREAL TOURNAMENT 2004**
Digital Extremes/Epic Games
5. Februar 2004



10 ∧ [16] **STALKER: OBLIVION LOST**
GSC Game World
September 2004

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel
11	V	(6)	**CONAN** Cauldron, 29. Januar 2004
12	V	(9)	**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT** Electronic Arts, 1. Quartal 2004
13	∧	(NEU)	**PAINKILLER** People Can Fly, März 2004
14	V	(13)	**DTM RACE DRIVER 2** Codemasters, 2. Quartal 2004
15	∧	(NEU)	**SÖLDNER** Wings Simulations, Februar 2004
16	∧	(17)	**WORLD OF WARCRAFT** Blizzard Entertainment, März 2004
17	∧	(20)	**HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE** EA LA, 3. Quartal 2004
18	∧	(NEU)	**COLIN MCRAE RALLY 4** Codemasters, März 2004
19	∧	(NEU)	**PLAYBOY – THE MANSION** Arushgames, 4. Quartal 2004
20	V	(19)	**TRIBES VENGEANCE** Sierra Studios, Ende 2004



Steffen Dahm, Reutlingen erhält ein Spiel

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 11" und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spieletitel (Beispiel: pca 11 Half-Life 2) an die 81114* (aus Deutschland), 72444** (aus der Schweiz) oder 0900 101010*** (aus Österreich).

Oder rufen Sie einfach an:
Deutschland : 0190 658 651****
Schweiz : 0901 210 212*****

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Str.77
90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*0,49 EUR/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37)
**0,70 SFR/SMS ***0,60 EUR/SMS
****0,41 EUR/min *****0,50 SFR/min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

- 16 bis 32 Spieler gleichzeitig
- 20 neue Karten
- Mindestens 14 Waffen
- 72 Sprachbefehle und Provokationen
- 10 Mehrspielermodi



»Special Edition: Erbseneintopf von Bonduelle. «

Die Wucht in Dosen?

Rollt mit UNREAL TOURNAMENT 2004 ein Klon vom Fließband oder erwartet Sie ein völlig anderes Spiel? PC ACTION durfte nicht nur die neuen Fahrzeuge antesten.

AUF DVD
VIDEO

Das jüngste Mitglied in der *Unreal*-Familie als Sorgenkind zu bezeichnen, wäre übertrieben. Ein paar Sorgenfalten auf der Stirn sind dennoch erlaubt, schließlich verschob Herausgeber Atari den Erscheinungstermin überraschend von Ende November 2003 auf Anfang Februar kommenden Jahres. Was ist los? Bei einem Besuch in den heiligen Frankfurter Hallen von Atari durften wir uns persönlich vom Wohlbefinden des Patienten überzeugen. Immerhin 14 der 20 angekündigten neuen Karten waren für uns installiert und warteten darauf, mit Blut getränkt zu werden. Jawohl, mit Blut! Blut ist ein Grafik-Feature, das Käufer der im November erschienenen, neuen deutschen Version des

>>Traktoren: immer trendiger.<<

>>Tolle Sportart für Frauen und Schwule: Rhönradfahren.<<

>>Ghostbusters: Geist gestellt.<<

>>Innovation von Vorwerk: der Turbodüse VW 4711 Superdeluxe ist der erste Dreirohrsauger der Welt.<<

Vorgängers nicht kennen. Dafür haben sie auch nur 15 Euro bezahlt. In *Unreal Tournament 2004* gibt es jedenfalls Blut. Wie lange noch, ist schwer zu sagen. Atari selbst wollte dazu nicht Stellung beziehen, aber *UT 2004*-Chef-Designer Cliff Bleszinski ließ uns gegenüber durchblicken, dass man über eine spezielle deutsche Version nachdenkt: „Ich weiß, dass wir vermeiden wollen, dass das Spiel indiziert wird."

„DU SPIELST WIE EIN KLEINES MÄDCHEN!"

In der Version, die wir spielen durften, existierte kein Einzelspielermodus. Bots durften wir zwar begutachten, die agierten aber wie Rehe im Scheinwerferlicht. Motto: dumm rumstehen und sterben. Das lag laut Atari an einer veralteten KI-Version und sei nicht repräsentativ. Das glauben wir, denn selbst im Vorgänger waren die Com-

INTERVIEW

„WIR BRAUCHEN DIE ERSTE SEITE DES HANDBUCHS VON UT 2003."

Wie spare ich Geld beim Kauf von *UT 2004*? Eine Antwort auf diese Frage bekommen Sie von Frank Holz. Der Mann ist bei Atari Deutschland als Marketing Director tätig. Eigentlich hatten wir noch mehr Fragen gestellt, aber die Antworten klangen wie eine Pressemeldung, deswegen möchten wir sie Ihnen vorenthalten.



>>Fossiler Brennstoff: Holz.<<

PC ACTION Atari veröffentlichte Ende November eine neue Version von *UT 2003*. Was ist daran anders als an der indizierten deutschen Fassung?

FRANK HOLZ: In der indizierten Fassung war der Gore-Level manuell einstellbar. Jetzt ist der Parameter auf „Low Gore" eingestellt und kann nicht durch den Spieler geändert werden.

PC ACTION Für *UT 2004* ist ein Rabattsystem angekündigt. Wie funktioniert das?

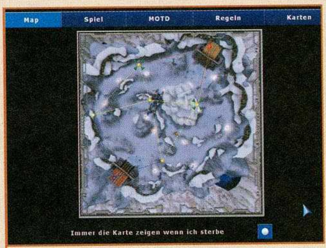
FRANK HOLZ: Die Rabatt-Aktion „Community-Bonus", die wir gemeinsam mit Epic Games präsentieren, bezieht sich auf die Vollpreis-Fassung von *Unreal Tournament 2003*. Besitzer dieser Version, die das Spiel in Deutschland erworben haben, können an der Aktion teilnehmen. Nach Zusendung des Kaufbelegs von *UT 2004* sowie der ersten Seite des Handbuchs von *UT 2003* erhält der Einsender nach einer kurzen Bearbeitungszeit eine Gutschrift von zehn Euro auf ein von ihm angegebenes Konto.

Das ist der Neue

„Was der Bauer nicht kennt, frisst er nicht", sagt eine alte Volksweisheit. Auch in *UT 2004* gibt es etwas Neues. Den Spielmodus Onslaught. Zwar sind Sie vermutlich kein Landwirt und müssen das Spiel auch nicht essen, trotzdem erklären wir Ihnen, wie er funktioniert.



Ziel: den Energiekern in der gegnerischen Basis zu zerstören. Dazu müssen Sie zunächst Energieknoten erobern und eine Verbindung zum Feind aufbauen. Ihr Energienetz ist rot, das Ihres Gegners blau. Gelb sind die noch unbesetzten Energie-Generatoren. Grün blinken die möglichen Ziele.



Herrenlosen Energieknoten besetzen Sie, indem Sie deren Bodenplatte berühren. Einmal eingenommen, leuchtet der Generator in Ihrer Farbe. Laden Sie sein Generator-Schild durch ein paar Schüsse auf, damit ihn der Feind nicht erobert. Sie können sich übrigens von einem Knoten zum anderen teleportieren.



Wenn Sie von Ihrer Basis aus eine Verbindung zum Energiekern des Gegners errichtet haben (siehe Radarschirm oben rechts), können Sie diesen endlich angreifen und beschädigen. Das Teil steckt einige Schüsse weg, bevor es den Geist aufgibt und Sie das Match gewinnen. Alles Gute!

putergegner schlauer. Eine Netzwerk-Partie *UT 2004* mit vier menschlichen Kontrahenten brachte jedenfalls den erwarteten Spielspaß. Besonders wenn man die Kollegen auf Knopfdruck mit ein paar der eingebauten Sticheleien bedachte. „Lutscher!" oder „Du spielst wie ein kleines Mädchen!" sind unsere Favoriten. Weitere Höhepunkte: „Du wirst sterben!", „Hast du nicht mehr drauf?", „Stirb, Schlampe!", „Gefällt dir das?" und „Der Nächste, bitte!". Neben neckischen Wortgefechten ging es auch mit Headshots, Multikills und Monsterkills zur Sache. Während die Deathmatch- beziehungsweise Team-Deathmatch-Karten Albatross, Corrugation und Rrajigar im Großen und Ganzen überschaubar und schnell zu beherrschen waren, präsentierten sich andere Levels und Modi deutlich kniffliger. Fünf weitere Mehrspieler-Arten bekamen wir zu Gesicht: Bombing Run (Ball im Tor versenken), Capture the Flag (Fahne abjagen), Double Domination (Kontrollpunkte halten), Assault (Angreifer gegen Verteidiger) und Onslaught (Kraftwerk zerstören). Wer nur *UT 2003* kennt, dem sagen zumindest Assault und

Mit dem fetten Granatwerfer verschießen Sie Haftminen, die auf Knopdruck explodieren.

» Bekannt aus Top Secret: Anal-Intruder.«

Onslaught noch nichts. Kein Wunder: Assault gab es nur im allerersten *UT* und Onslaught ist komplett neu.

VON LUKE SKYWALKER BIS MICHAEL SCHUMACHER

Im Assault-Modus erwartet Sie eine kleine Überraschung. Während sich die Karte Robot Factory eher bieder präsentiert, springen Sie in Convoy auf zwei riesigen, fahrenden Science-Fiction-Trucks in der Wüste herum. In Mothership gilt es gar, eine Raumstation auszuschalten. Dafür müssen Sie zuerst mit einem Schiff zwei Schild-Generatoren zerstören und sich danach zu Fuß zum Kern vorarbeiten. Da kommt echtes *Star Wars*-Flair auf. Dass der Spieler nun in der Verfolgerperspektive Vehikel lenken darf, ist ein echtes Novum. Offiziell zumindest. Bereits im Vorgänger hat Epic eine Kraterlandschaft mit Raketenwerfer-Wagen versteckt. Geben Sie einfach mal „open vehicledemo" in der Konsole ein, um Probe zu fahren. In Onslaught (siehe Kasten „Das ist der Neue") gibt es nun alle möglichen Arten fahrbarer Untersätze. Ganz offiziell. Gleiter, Jeeps, Panzer … das volle Programm



»Grünland: In diesem Bild verstecken sich 91 Eisbären.«




Stationäre Geschütze nutzen Sie, um Ihre Basis zu verteidigen.

Fit im Schnitt?

Was hält der Experte von den gewagten Frisuren in *UT 2004*? Wären diese Frisuren realitätsfähig oder macht man sich damit zum Gespött? PC ACTION schickte Rotschopf Benjamin Bezold zum Nürnberger Promifriseur Alfonso Mattina (Färberstr. 28, 90402 Nürnberg). Der gebürtige Italiener weiß in Sachen Mode und Trends Bescheid.



»In Italien gesucht, in Nürnberg gefeiert.«



Alfonso sagt: „Diesem Michael-Jackson-Verschnitt würde ich drei Strähnen an der Stirn verpassen. Eventuell sogar in Form von Rastalocken. Ansonsten liegt er voll im Trend. Diese Saison trägt Mann lange Haare."



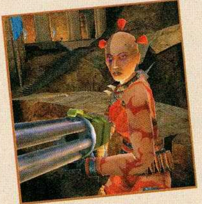
Alfonso sagt: „Wow! Ein faszinierender Kopfschmuck, der perfekt zum Typen passt. Diesen Krieger lassen wir so, wie er ist."



Alfonso sagt: „Von einem Toupet rate ich ab. Das macht dieses Monster noch scheußlicher. Wenn es irgendwie möglich ist, sollte das Alien seine Hörner wachsen lassen."



Alfonso sagt: „Dieser Dame empfehle ich längere Haare und keine Rastalocken. Dann wirkt das kantige Gesicht weicher. Und anstelle der grausamen Farbe würde ich Schwarz mit blonden Strähnen nehmen."



Alfonso sagt: „Eine interessante Frisur. Gefällt mir irgendwie. Allerdings würde ich an der Stirn noch einen weiteren Haar-Pinsel empfehlen, damit die Glatze etwas dekorierter ist."



Alfonso sagt: „Nicht gerade trendy, aber für diesen südländischen Typ voll in Ordnung. Um das markante Gesicht zu betonen, sollten die Haare kegelförmig geschnitten sein, also spitz nach oben zulaufen."



Alfonso sagt: „Krass, ein Punker! Wer gefährlich aussehen will, ist mit dem Irokesenschnitt gut beraten. Einem normalen Menschen kann ich aber nur abraten."*

Foto: action press



Alfonso sagt: „Das erste Alien, das mir bekannt vorkommt! Um die rundliche Gesichtsform etwas abzuschwächen, empfehle ich einen stufigen Fransenschnitt mit beigen Strähnen."

* Anmerkung der Redaktion: Hören Sie das, Herr Fränkel? Hören Sie das?

eben. „Die Karten sind sehr großzügig mit Vehikeln", erklärt Bleszinski und fährt mit einem kleinen Seitenhieb auf *Battlefield 1942* fort: „Ein Fahrzeug zu akquirieren, ist bei uns weniger schwer als in anderen Spielen." Über diese Erkenntnis verfügt offensichtlich auch der Computer: „Die KI weiß nun, wie man fährt, und das ist sehr lustig. Es gefällt mir, einem gegnerischen Bot auszuweichen, wenn er versucht, mich in einem Scorpion-Buggy zu überfahren. Ihn danach mit meinem Anti-Vehikel-Raketenwerfer mit einer Funkendusche wegzuputzen, macht gewaltig Laune." Das können wir in der Tat bestätigen.

ANBAU AN DER WAFFENKAMMER

Mit dem Avril – so heißt der Flugabwehrraketen-Werfer – Gleiter vom Himmel zu holen, ist Schadenfreude pur. Sie müssen bloß den Feind anvisieren und nach dem Abschuss der Rakete seine Flugbahn mit der Maus verfolgen, schon kracht es. Auch die anderen neuen Waffen machen einen guten Eindruck. Der Spinnen-Minen-Leger feuert Elektro-Krabbler ab, die die Feinde verfolgen und explodieren. Falls die Viecher keinen

Gegner finden, richten sie sich auch schon mal gegen Sie selbst, also Vorsicht! Außerdem gibt es ein Zehnfach-Scharfschützengewehr und einen Granatwerfer. Der verschießt magnetische Haftgranaten, die erst auf Knopfdruck explodieren. Wer ein Teammitglied mit einer Ladung der hochexplosiven Sprengkörper versieht, kann sogar eine Art Selbstmordattentäter basteln. Bekannte Waffen hat der Entwickler Epic überarbeitet. Das Link-Gewehr sieht moderner aus und bekam eine neue Funktion: Im Sekundärfeuer-Modus können Sie damit nun Fahrzeuge reparieren. Von den Sturmgewehren dürfen Sie jetzt zwei Stück gleichzeitig verwenden. Epic versah die Knarre sogar mit einer Anzeige für die Wurfweite der über den Zweitfeuer-Modus verfügbaren Explosionsgeschosse.

GRATIS SPIELEN

Wer noch nicht überzeugt ist, sollte die kommende Demo testen. Für die kündigte Epic zwar keine Assault-Karte, aber einen Onslaught-Level an. Halten Sie also die Augen offen. Falls Sie momentan noch immer die Demo von *UT 2003* spielen, hat Bleszinski übrigens eine Botschaft für Sie: „Spart endlich mal das Geld für die Vollversion!" Dem schließen wir uns an. Aber warten Sie mit dem Kauf ruhig noch auf *UT 2004*, denn da ist der Vorgänger komplett enthalten. JOACHIM HESSE

INTERVIEW „MEGA-WEAPONS KANN MAN NIE GENUG HABEN!"

Wenn einer Ahnung von seinem Spiel hat, dann doch wohl der Chef-Designer. Deshalb quetschten wir den 28-jährigen Cliff Bleszinski zum Thema *UT 2004* aus. Außerdem: Wer als sein Hobby gelbe Labradoren, rücksichtsloses Fahren sowie Biertrinken angibt und sich im Häschenkostüm fotografieren lässt, sollte in der PC ACTION zu Wort kommen.

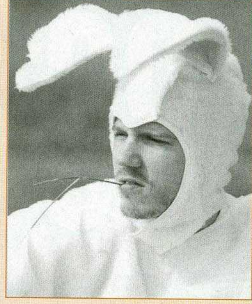
PC ACTION Neulich fragte uns jemand: „Wie bekommen diese Typen von Epic nur diese ganzen Frauen ab?" Ehrlich gesagt können wir uns das auch nicht erklären. Kannst du uns aufklären?
CLIFF BLESZINSKI: Es liegt am Haar. Wenn du dir die Zeit nimmst und etwas Gel hineinschmierst, lieben dich die Ladys.

PC ACTION Igitt, so was hatten wir befürchtet. Sprechen wir lieber über *UT 2004*. Warum hat es sich auf nächstes Jahr verschoben? Gab es größere Probleme?
CLIFF BLESZINSKI: Ich würde nicht behaupten, dass es sich wegen größerer Probleme verspätet. Wir wollten einfach mehr Zeit, um es zu optimieren. Hier einen Sound-Effekt cooler machen, dort eine Explosion heller. Die Kanten im Spielverlauf wegbügeln. Diese finalen Verbesserungen entscheiden über Gedeih oder Verderb eines Spiels.

PC ACTION Ist *UT 2004* nur ein großes Update des Vorgängers oder wie definierst du es?
CLIFF BLESZINSKI: *UT 2004* ist ein anderes Spiel. Es steckt so viel Neues darin – angefangen bei den einzigartigen Assault-Szenarien über die neuen Vehikel und Waffen bis hin zu den Weltraumschlachten –, dass es tatsächlich die nächste Evolutionsstufe des *Unreal*-Universums verkörpert.

PC ACTION Erscheint ab jetzt jedes Jahr ein neues *Unreal Tournament*?
CLIFF BLESZINSKI: Wir werden nur ein jährliches Update zu *UT* bringen, wenn es wirklich Sinn macht. Bei *UT 2004* fühlen wir, dass wir genügend Inhalt bieten können, um ein gänzlich neues Produkt zu rechtfertigen. Außerdem gibt es ja einen Rabatt für Käufer des Vorgängers.

PC ACTION Wie gestaltet ihr den Einzelspieler-Bereich unterhaltsam? Existieren eine spannende Story und Zwischensequenzen?
CLIFF BLESZINSKI: Wir liefern für die Einzelspielerkampagne ein komplett neues Intro. Es ist mehr Science-Fiction, weniger in der Art von *WWE Wrestling*. Allen, die es bisher sahen, hat es gefallen. Es handelt von den Charakteren des *Unreal*-Universums in *UT 2004*. Wie die Einzelspielerkampagne zeigt es jede Menge neuer Levels und die vielen Erweiterungen wie Handel, Belohnungen und Challenge-Matches. Wir haben uns wirklich Mühe gegeben.



»Vorabbild: das neue Playgirl-Magazin.«

PC ACTION Gibt es geskriptete Sequenzen?
CLIFF BLESZINSKI: Die Spieldynamik von *UT* ist eine Neukreation des traditionellen Mehrspieler-Szenarios. Das heißt, im Einzelspielermodus bekommt der Spieler in Assault Intro-Sequenzen, die ihm erklären, warum er vor Ort ist und was er machen muss. Zusätzlich sieht er nach dem Level eine Zwischensequenz, die ihm die Endergebnisse zeigt, zum Beispiel wie ein Skaarj-Mutterschiff ausgeschaltet wird.

PC ACTION Versteh mich nicht falsch: *UT 2004* sieht prima aus. Aber die Grafik ist trotzdem bloß eine leicht verbesserte Version des Vorgängers. Wann kommt die nächste Generation der *Unreal*-Engine?
CLIFF BLESZINSKI: Eine gewisse Zeit, nachdem *UT 2004* in den Läden steht, steigen wir auf die *Unreal*-Engine 3 um. Das Timing dafür fällt nicht leicht. Um den Massenmarkt zu treffen, brauchst du eine Engine, die auf so vielen Rechnern wie möglich gut läuft. Mehr darf ich zu dem Thema nicht sagen.

PC ACTION Wo siehst du die *Unreal*-Reihe in fünf Jahren?
CLIFF BLESZINSKI: Wir erschaffen weiterhin neue Landschaften für neue und interessante Wendungen im Spielablauf. Wenn du mir vor fünf Jahren erzählt hättest, dass ich in *UT 2004* ein Skaarj-Raumschiff fliegen würde, hätte ich dich als Lügner bezeichnet. Aber das ist genau das, was wir heute können.

PC ACTION Lassen sich die Schiffe denn auch mit einem Joystick steuern?
CLIFF BLESZINSKI: Ja, das wird möglich sein. Und wenn du auf Weltraum-Flugsimulatoren stehst, wirst du es lieben.

PC ACTION Ein Wort zu den Waffen: Mit dem Redeemer und dem Markierungsgewehr habt ihr gleich zwei Mega-Weapons im Spiel. Hätte eine nicht gereicht?
CLIFF BLESZINSKI: Tatsächlich haben wir gerade sogar noch eine dritte eingebaut – du kannst einen Luftangriff anfordern. Mega-Weapons kann man nie genug haben!

PC ACTION Welcher Spielmodus gefällt dir am besten?
CLIFF BLESZINSKI: Ich bevorzuge Onslaught ein bisschen. Ich glaube, der hätte auch als Einzelprodukt eine gute Figur gemacht. Er ist wirklich so gut! Leute in Vehikeln zu überrollen und dann den Sprecher „Roadkill!" kreischen zu hören, ist Musik in meinen Ohren.

PC ACTION Nun noch zu etwas völlig anderem: Wenn du schwul wärst, mit welchem männlichen Filmstar würdest du gerne ausgehen?
CLIFF BLESZINSKI: Dieser Johnny Depp sieht schon verdammt gut aus.

PC ACTION Wir danken dir für deine Offenheit.

UT 2004

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Epic Games/Atari
FERTIG ZU:	85 %
ERSCHEINT:	Februar 2004
VERGLEICHBAR:	Halo
INTERNET:	www.unrealtournament2004.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Vergessen Sie *Battlefield 1942*! *UT* ist besser. Das ist zumindest meine Meinung. Und das *2004*-Update bestärkt mich darin. Die neuen Fahrzeuge sind einfach toll und steuern sich kinderleicht. Ein Hoch auf Onslaught! Auch dass Assault wieder mit von der Partie ist, bereichert das Spiel. Epic weiß eben, wie man gute Actionspiele entwickelt. Fehlt nur noch eine neue Grafik-Engine.



»Wenn die Waden dicker sind als der Hintern, sollten sich Frauen Gedanken machen.«

Achtung! Unzens Die PC-ACTION-

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die PC-ACTION-Ab-18-Edition. Ungeniert und unzensiert mit Demos, Videos und Trailern zu **ALLEN WICHTIGEN** PC-Spielen auf DVD!



iert & nur im Abo Ab-18-Edition!

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Dadurch müssen die Leser unserer Kiosk-Ausgabe mit massiven Änderungen rechnen, was die Inhalte unserer Datenträger betrifft. Demos zu Ego-Shootern mit Ab-18-Freigabe auf der PC-ACTION-DVD gehören aus rechtlichen Gründen der Vergangenheit an.

ACTION OHNE ACTION? NIEMALS!

PC ACTION hat sofort reagiert: Jetzt gibt es exklusiv und **NUR** im Abo die PC-ACTION-Ab-18-Edition (darf leider nicht frei im Handel verkauft werden): mit Demos, Videos und Trailern auf DVD. Und das auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung erfolgt nur an Personen, die geprüftermaßen volljährig sind!

D NO – A & CH GO!

Wichtig: Außerhalb Deutschlands wird im Handel und im Abo automatisch die Ab-18-Edition ausgeliefert. Eine Abo-Umstellung ist also nicht notwendig!

SO LÄUFT'S AB

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-ACTION-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres gültigen Personalausweises (Vorder- u. Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC ACTION Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Die Unterschiede im Überblick

PC ACTION mit DVD Kiosk-Ausgabe:
Demos, Videobeiträge und Trailer nur zu Spielen mit Altersbeschränkung bis maximal USK 16.

PC ACTION mit DVD Ab-18-Abo-Ausgabe:
Demos, Videos, Trailer, Maps, Mods, Tools zu **ALLEN WICHTIGEN** Spielen!

PC ACTION

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

☒ **Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-ACTION-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.**
Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-ACTION-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ PC-ACTION-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

☒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/Ausgaben)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA JA 02

p://ab1

- Bis zu 64 Spieler gleichzeitig (auf großen Karten evtl. sogar mehr)
- 7 Infanterieklassen
- Rund 20 steuerbare Vehikel (Hubschrauber, Boote, Landfahrzeuge)
- 15 Terrains als Grundlage für rund 80 Karten-Varianten
- Solospieler-Kampagne mit 9 Missionen



»Praktisch für verklemmte Eltern: Aufklärungshubschrauber.«

Für Meer-Spieler

Mit modernem Kriegsgerät und realistischer Spielwelt marschiert Novalogic zu Lande, zu Wasser und in der Luft in die Mehrspieler-Shooter-Gefilde ein. Vor Ort haben wir erste Anspielmanöver mit JOINT OPERATIONS absolviert.

Wer schläft schon gern allein? Oder schießt solo in den Feind rein? Spätestens seit *Battlefield 1942* wird Geselligkeit im Action-Genre besonders gepflegt. Die steigende Nachfrage führt zu einem größeren Angebot bei vehikellastiger Mehrspieler-Action. Mit welchen Features Novalogics *Joint Operations* die Schlacht der militärischen Team-Ballermänner gewinnen will, checkten wir bei unserem Firmenbesuch im kalifornischen Calabasas.

SIEBEN GEWICHTIGE KLASSEN

In der fiktiven Story fetzen sich zwei Fraktionen auf indonesischen Dschungel-Inseln: Eine amerikanisch geprägte internationale Truppe schlägt sich mit einheimischem Separatisten-Personal herum. Der Spielbalance zuliebe ähneln sich beide Seiten sehr. Hüben wie drüben stehen für Ihre Spielfigur sieben Infanterie-Klassen zur Wahl, die mit speziellen Waffen und Ausrüstungsgegenständen aufwarten: Infantry Man (ausgewogener Durchschnittssoldat), Heavy Gunner (schweres MG-Zeugs), Sniper (nur echt mit dem Zielfernrohr), Spec Ops (Anschleich-Spezialist), Engineer (ADAC-Pannendienst), Medic (alle Kassen) und Pilot. Ob letztere Klasse benötigt wird, hängt von der Einstellung der Server-Regeln ab: Wahlweise können nur Piloten Helikopter steuern oder aber jede beliebige Klasse. Bei der Charakterwahl sollte man zudem aufs Gewicht achten: „Der Gewichtsunterschied zwischen einem Gunner und einem Medic beträgt um die 30 Pfund und das merkst du bei der Laufgeschwindigkeit", betont Producer Joel Taubel.

HUPEN ZWECKLOS, BEIFAHRER SCHIESST SCHARF

Lieber gut gefahren als schlecht gelaufen: Ähnlich wie in der *Battlefield*-Serie kann jeder Spieler in ein Vehikel springen, um zu Wasser, zu Lande und in der Luft schnell rumzukommen. Im Gegensatz zu *Battlefield 1942* gibt es weder Panzer noch Flugzeuge, dafür verschiedene Hubschraubertypen und gepanzerte Geländewagen. Jede Mitfahrgelegenheit wird zur Mitballergelegenheit. Auch wenn die Bordgeschütze schon besetzt sind, dürfen Passagiere mit ihren Infanteristen-Knarren aus offenen Fenstern zielen. Die Helis sind sehr rasante Transporter für Mensch und Material, zudem machen sie optisch viel her. Bei Start und Landung staubt das Erdreich eindrucksvoll, beim Tiefflug über der See wirbelt das Wasser unter dem Hubschrauber auf.

EROBERN MIT PLAN

Joint Operations wird Klassiker der Moderne wie „Team Deathmatch" oder „Capture the Flag" enthalten. Aber dem Designteam ist klar,

INTERVIEW

„WIE VIELE LEUTE PASSEN IN EINE TELEFONZELLE?"

Als Producer sorgt Joel Taubel für Ordnung in der Programmier-Truppe und greift furchtlos zum Mikrofon, wenn sich PC-ACTION-Verbände nähern.

PC ACTION Wie stark hat euch *Battlefield 1942* zu *Joint Operations* inspiriert? Wir haben da schon gewisse spielerische Ähnlichkeiten entdeckt ...

TAUBEL: Ich würde nicht sagen, dass *Battlefield* eine Inspiration war. Dieses Konzept ist etwas, an das wir schon immer gedacht hatten. Novalogic hat bereits Flug- und Helikopter-Simulationen gemacht, Panzer-Spiele, Action zu Fuß in unserer *Delta Force*-Reihe. Das alles zu integrieren, war der nächste logische Schritt für uns. Dann tauchte *Battlefield* auf und zeigte uns definitiv, dass so etwas erfolgreich sein kann.

PC ACTION USA gegen Indonesien klingt recht exotisch, wie sieht's da mit der Spielbalance aus?

TAUBEL: Es gibt nur geringe Unterschiede zwischen beiden Seiten, wir kümmern uns sorgfältig um die Balance. Es soll niemand einen Grund haben, ein bestimmtes Team ungern zu spielen. Der Ausgang einer Partie ist von den Spielern abhängig, nicht von der Ausrüstung. Zum Beispiel haben die USA bei einem Bootstyp etwas bessere Waffen, doch bei den Indonesiern sind die Geschütze besser postiert. Oder sie haben einen Landrover statt eines Humvee, der auch mit etwas rauerem Terrain fertig wird.

PC ACTION Wie viele Spieler können in einem Vehikel Platz nehmen?

TAUBEL: Hmm, das ist ähnlich wie die Frage „Wie viele Leute passen in eine Telefonzelle?". Du kannst so viele reinquetschen, wie es halt physikalisch geht. Zum Beispiel kriegt man zwei Humvees hinten in einen Chinook-Hubschrauber. Du kannst fünf Leute in je einen Humvee stecken, das sind also insgesamt zehn Mann. Dazu der Pilot, der Copilot, zwei Typen in den beiden Geschütztürmen plus all die Leute, die du noch dazupacken kannst.



Lieber den Joel vorm Mikrofon als die Taube auf dem Dach: Der Producer von Joint Operations spricht sich aus.

PC ACTION Alle Passagiere können während der Fahrt ballern, nicht nur die Leute an den Geschützen?

TAUBEL: Ja, korrekt – alle bis auf den Fahrer. Wenn es ein offenes Fenster gibt, kannst du mit deiner eigenen Waffe da rausschießen. Wir hatten Leute, die im Vorbeifliegen aus Little-Bird-Helis mit Stinger-Raketen rausgefeuert haben. Es ist ein wenig unrealistisch, vielleicht ändern wir's noch, aber es sieht sehr cool aus.

PC ACTION Eine abschließende *Joint Operations*-Weisheit für unseren weiteren Lebensweg?

TAUBEL: Das Team, das zusammenarbeitet, bleibt am Leben.

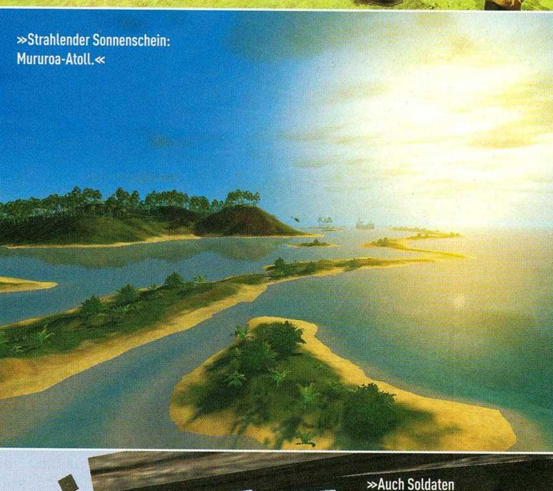
dass ein zusätzlicher Original-Spielmodus hermuss, der mit „Conquest" in *Battlefield 1942* vergleichbar ist. „Unser Ansatz war zu schauen, wie das Militär Einsätze plant. Der Fokus liegt auf Teamwork und der Logik dahinter. Das hat bisher niemand so richtig in dieser Art von Spielen gemacht", beschreibt Novalogics PR-Manager Marcus Beer die Inspiration zu „Advance & Secure". Für jedes Team gibt es bestimmte Angriffs- und Verteidigungs-Ziele; Stützpunkte müssen also in einer bestimmten Reihenfolge erobert werden. Producer Joel Taubel vergleicht den Spielablauf mit einem „Tauziehen, das sich über fünf oder sechs Spawn-Punkte erstreckt" – mit klar definierten Front-Brennpunkten. Der spielerische Schwerpunkt liegt eindeutig auf Mehrspieler-Duellen, eine zusätzliche Kampagne sorgt aber für neun Einzelspieler-Levels. Dort will Novalogic mehr bieten als schnöde Bot-Action. Ein roter Story-Faden und durchdesignte Missionen versprechen Spannung.

MEHR KILOMETER (FÜRS) GELD

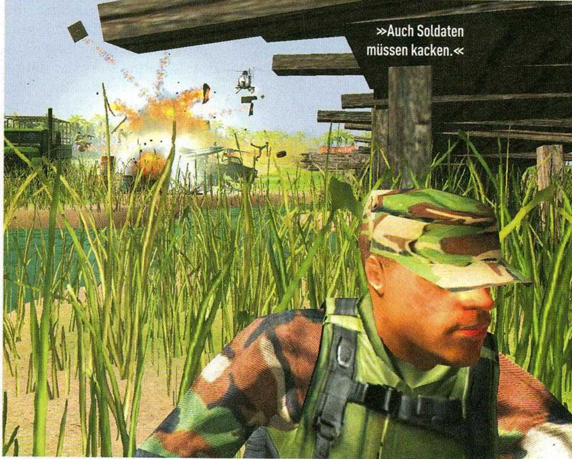
Die Grafik-Engine ist eine mit DirectX-9-Features aufgebohrte Weiterentwicklung der Technologie aus *Black Hawk Down* und kann kolossale Karten mit Ausmaßen bis zu 64 Quadratkilometern berechnen. Wenn hier 64 Spieler ernsthaft zur Sache gehen (bis zur Ver-



»Drillinge: Bruder verloren.«



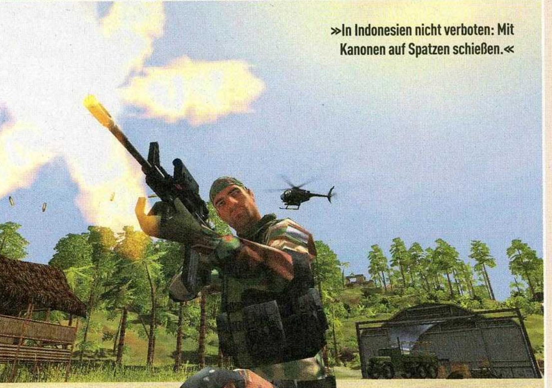
»Strahlender Sonnenschein: Mururoa-Atoll.«



»Auch Soldaten müssen kacken.«



»Dieter Bohlen: Besuch beim Makromarkt«



»In Indonesien nicht verboten: Mit Kanonen auf Spatzen schießen.«

Darauf fährst du ab!

Balance genießt neben leichter Steuerung oberste Priorität bei Booten, Fahrzeugen und Fliegern. Die Indonesier decken sich gerne mit Gerätschaften englischer, australischer oder russischer Herkunft ein, während für die *Joint Operations*-Koalition „Buy american!" gilt. Hier einige Beispiele aus der vorläufigen Fahrzeug-Liste; Änderungen vorbehalten.



MH-6 Little Bird: Dieser flotte Hubschrauber soll in drei Variationen auftauchen (hier die Mini-Gun-Version).



Mi-26 Halo: Ein dicker Brummer, der neben Soldaten auch Landfahrzeuge transportieren kann



Zodiac: Wendig, aber nicht wehrlos ist das Schlauchboot mit dem vorne montierten M60-Geschütz.



Mark V: Das Einsatzboot der US-Marine gehört zu den am besten bewaffneten Schiffen.



Fast Attack Vehicle: Minimale Panzerung, maximales Tempo und ein schicker Schützen-Hochsitz



BTR-80: Dieser Transporter russischer Herkunft ist das Gegenstück zum amerikanischen Stryker.

öffentlichung des Programms wird diese Obergrenze vielleicht noch erhöht), wogt eine epische Schlacht stundenlang hin und her. Wer's überschaubarer mag, wird unter den geplanten 15 Terrains auch kompaktere Karten für das kleine Gefecht zwischendurch finden.

IM DUNKELN TAPPEN

Ein Tag-und-Nacht-Zyklus sorgt für allmählich wechselnde Lichtverhältnisse. 24 Stunden im Spiel entsprechen dabei drei Stunden in der Realwelt. Die Sonne steigt am Horizont empor, löst dabei Nebelschwaden auf, wandert übers Firmament, wodurch sich Richtung und Länge von Schatten ändern. „Die Sonne ist ein riesiger Faktor", betont Joel Taubel die spielerischen Auswirkungen, „als Scharfschütze kann ich manche Baumstämme raufklettern und mich hinter Blättern verstecken. Wenn das Licht von hinten kommt, bin ich kaum zu sehen." Freilich wandert die liebe Sonne allmählich, was stete Positionswechsel nahe legt. Der Spielbarkeit zuliebe wird es nächtens nicht völlig zappenduster. Lichtverhältnisse à la „klare Vollmondnacht" sorgen dafür, dass Einheiten ohne Nachtsichtgeräte nicht blind wie Maulwürfe umhertappen.

UNGETRÜBT MODDEN

Natur-Flair vermitteln auch die detaillierte und dichte Dschungel-Vegetation sowie die Berücksichtigung von verschiedenen Wassertypen. Klärschlammtrübe Fluten haben ihre Vorteile gegenüber kristallklarem Karibik-Nass, in dem jeder Scharfschütze Sie deutlich herumpaddeln sieht. Kartenbastler verändern künftig die Farbe von Sonnenlicht und Wasser. Falls es die Mod-Tools nicht mehr in die Auslieferungsversion von *Joint Operations* schaffen, sollen sie kurz darauf als Gratis-Download angeboten werden.

VEREINSVERWALTUNG

Clan-Support wird auf den offiziellen Servern des kostenlosen Onlinespiel-Dienstes Novaworld groß geschrieben. Die Verwaltung soll ähnlich komplex werden wie bei einer *Everquest*-Gilde: Sie können online eine Mitgliederliste Ihres Vereins einsehen, andere Spieler einladen sowie clanspezifische Spielstatistiken analysieren. Zugehörigkeit demonstrierend dürfen Sie sich auch das Squad-Logo auf die virtuelle Uniform bügeln, die Soldaten-Skins sind entsprechend editierbar. HEINRICH LENHARDT

JOINT OPERATIONS

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Novalogic
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	März 2004
VERGLEICHBAR:	Battlefield 1942, Black Hawk Down
INTERNET:	www.novalogic.com

KOMMENTAR





Wenn Nachahmung die aufrichtigste Form der Schmeichelei ist, dann dürfte das Selbstwertgefühl der *Battlefield 1942*-Macher derzeit ähnlich rapide wachsen wie Fränkels Liste mit guten Vorsätzen fürs neue Jahr. *Joint Operations* haut in eine sehr ähnliche Team-Action-Kerbe und wird mit modernen Gerätschaften und flottem Tempo inszeniert. Am verlockendsten erscheint mir die detailliert simulierte Spielwelt mit Gags wie Tag-und-Nacht-Wechseln oder verschiedenen Wassertrübe-Graden.

- Als Mann oder Frau spielbar
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 15 verbesserbare Superkräfte
- 19 Waffen ...
- ... und 8 Upgrades
- Etwa 15 Stunden Spielzeit
- Verschiedene Enden

Nicht kleckern, sondern klonen!

»Steven Spielberg: Bluter.«

Als genetischer Ableger von JC Denton und wahlweise als Mann oder Frau retten Sie in DEUS EX: INVISIBLE WAR mal wieder die Welt. Ballernd, schleichend, als Hacker oder Labertasche. Ganz wie Sie wollen.

AUF DVD VIDEO

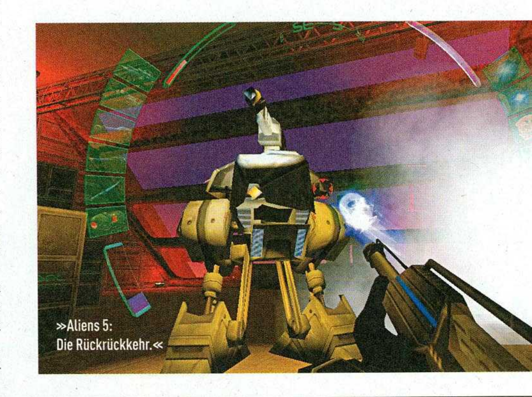
Mit *Invisible War* ist es wie mit anziehenden Frauen: Natürlich gibt es immer kleine Macken, es macht aber trotzdem viel Spaß, seine Zeit mit den Damen – oder eben dem Spiel – zu verbringen. Das ist das Ergebnis unseres Rendezvous mit dem *Deus Ex*-Nachfolger. Ein deutsches Testmuster gab's bis Redaktionsschluss nicht, aber kurz davor trudelte die englische Verkaufsversion ein, mit der wir eifrig rummachten. Unser Resümee: Wir haben uns verliebt, raten aber, auf das deutsche Gegenstück zu warten. Nicht nur wegen der Massen an Sprachausgabe, sondern weil „Papa" Warren Spector (vgl. auch Blickpunkt auf Seite 36) dem guten Stück bis März sicher noch den einen oder anderen Tick per Patch austreibt.

NEU: UNISEX

Seit den Ereignissen im legendären *Deus Ex* sind 20 Jahre vergangen. Der Spieler schlüpft wahlweise in die Rolle eines Mannes oder einer Frau. Der Klon, der in beiden Fällen den praktischen Unisex-Namen Alex Denton trägt und den Genen des bekannten JC Denton entstammt, weiß zunächst nur, dass er nichts weiß. Erst im Lauf der Zeit erfährt er mehr über terroristische Aktivitäten und ominöse politische Verwicklungen. Viele Dialoge spinnen die spannende Story weiter, wobei Sie hin und wieder aus diversen Antworten wählen und das Gespräch beeinflussen. Schnell buhlen in Seattle, Kairo und Trier (!) etliche Fraktionen um Ihr Alter Ego, zuvorderst die Wirtschaftsorganisation „WTO" und „Der Orden", so eine Art Zeugen Jehovas in Bundeswehr-Parkas. Beide erteilen Ihnen Aufträge, die teilweise konträr sind und Sie zu Entscheidungen zwingen. Beispielsweise sollen Sie in einem Waffenforschungslabor den Prototypen eines Gewehrs besorgen. Oder den zuständigen Erfinder, einen Wissenschaftler, kurzerhand umnieten. In beiden Fällen bleiben Zweifel, denn letztendlich sind Sie eine Marionette und wissen nicht, wem Sie tatsächlich trauen sollten. Doch gerade das fetzt! Einige Nebenjobs sorgen zusätzlich für Abwechslung. Humorig wird's, wenn Sie sich in den Kleinkrieg zweier Kaffee-Multis einmischen oder gar für den offenbar schwulen Kulturminister in einem Nachtclub den Kuppler mimen.

DIE FREIHEIT NIMMST DU DIR!

Das Herz von *DX2* ist die Handlungsfreiheit. Sie sollen ein Büro durchsuchen, aber die Tür ist verschlossen? Sie könnten sie mit einem elektronischen Dietrich knacken, einen Computer hacken, um reinzukommen, herumfragen, damit Sie den Zugangscode kriegen, oder das Mistdingens kurzerhand sprengen – falls dann allerdings eine Überwachungskamera samt Geschütz in der Nähe ist, wird's riskant. Doch auch diese Teile sind unterschiedlich „behandelbar": mit Granaten, die die Elektronik stören, besonderen Implantat-Fähigkeiten (vgl. Kasten „Transplantation der Zukunft") oder speziell aufgerüsteten Waffen. Schießeisen-Upgrades zu finden, etwa Schalldämpfer fürs Scharfschützengewehr oder Schadensverstärker für den Flammenwerfer,


»Aliens 5: Die Rückrückkehr.«

Transplantation der Zukunft

Ion Storm hat die Charakterentwicklung im Vergleich zu *Deus Ex 1* vereinfacht. Der Held wird nicht mehr mächtiger, indem Sie Erfahrungspunkte sammeln und Fertigkeiten steigern: Nur Waffen-Upgrades und Biomodifikationen verbessern seine Leistung. In unserem Beispielbild sehen Sie den Biomod „Neural Interface". Es handelt sich um ein Kopf-Implantat. Mit dem dürfen Sie nicht nur Sicherheitscomputer hacken und Überwachungskameras sowie Geschütztürme ausknipsen – es ist sogar möglich, die lästigen Dinger fernzusteuern. Pro Implantat-Platz können Sie nur eine von jeweils drei Biomod-Arten ein- und maximal bis Stufe „3" ausbauen.



1 Standard-Implantat (Licht – von Beginn an vorhanden)

2 Augen-Implantat (Lebensenergie-Regeneration, Sichtverbesserung, Spionage-Drohne)

3 Kopf-Implantat (Tarnung gegen Lebewesen, Radioaktiv-Schutz, Hacking-Fähigkeit)

4 Skelett-Implantat (Abwehr-Drohne, Tarnung gegen Roboter und Kamera, EMP-Angriff)

5 Arm-Implantat (biotoxische Pfeile, Superkraft, Übernahme von Robotern)

6 Bein-Implantat (leise bewegen, Superschnelligkeit, Lebensenergie saugen)



»Kurzschluss im Herzschrittmacher.«


»An den Zähnen erkannt: Stefan Raab.«

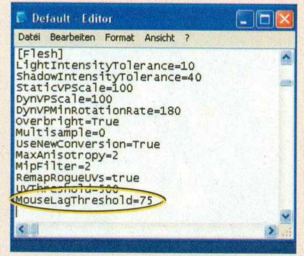

»Neuster Schrei: selbstklebende Sonnenbrille.«

weckt den menschlichen Sammeltrieb. Das gilt auch für Implantate, die es unter anderem gestatten, schneller zu rennen oder in der Ich-Perspektive Roboter zu steuern. Wer weniger auf Rambo-Methoden abfährt und lieber schleicht, kommt ebenfalls auf seine Kosten. Vielleicht gelangen Sie ja durch einen Lüftungsschacht ins erwähnte Büro? Die kleinen Zugänge sind hin und wieder versteckt, in einem Fall etwa hinter einer riesigen Palette. Wer nicht den Biomod „Superkraft" hat, kann das Ding keinesfalls wegschleppen. Hier hilft eventuell das oft unrealistische, aber witzige Physikmodell. Schnappen Sie sich ein Fass und werfen Sie es auf das hölzerne Hindernis! Mit etwas Glück fällt es um. Durch ein Zimmer zu tappen und dabei sämtliche Möbel versehentlich durch die Gegend zu schieben, wirkt dagegen unfreiwillig komisch.

PLATTENBAUSIEDLUNG, WA'?

Nachbessern sollten die Macher bei der KI der Gegner, deren IQ sich stellenweise auf Höhe des Erdkerns bewegt. Immer wieder kommt es vor, dass Sie einen virtuellen Feind in den Pixelhimmel schießen – und der Kumpan daneben verweilt, als warte er auf den Bus. Momentan schluckt *DX2* mehr Hardwarepower als Sebastian Deisler Antidepressiva. Und das, obwohl es nicht mit einer überragenden Grafik glänzt. Wegen der wenig abwechslungsreichen Grau-in-Grau-Umgebung haben Sie speziell in Seattle das Gefühl, ständig durch eine Berliner Plattenbausiedlung zu spazieren. Dank einiger Ablenkungsmanöver fällt das aber wenig ins Gewicht. Tolle Explosionen, Rauch, Licht-und-Schatten-Effekte, der Sound und die Musik sowie die detaillierten, wenngleich etwas hüftsteifen Figuren – all das vermittelt eine hervorragende Science-Fiction-Cyberpunkt-Atmosphäre. Seine Attraktivität zieht *DX2* aber letztlich aus der spannenden Verschwörungsstory und dem freien Spielprinzip samt abwechslungsreicher Missionen. Wem das keinen Spaß macht, der soll Briefmarken sammeln. HARALD FRÄNKEL

Trägheit? Nein danke!



Es geht Ihnen auf den Sack respektive auf die Eierstöcke, dass das Fadenkreuz träger reagiert als ein südbrasilianisches Faultier? PCA hilft: Setzen Sie den Schreibschutz der Datei default.ini (im Verzeichnis „System") außer Kraft und den Wert für „MouseLagThreshold" von „75" auf „0". Speichern. Wohlfühlen.

DEUS EX 2

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Ion Storm/Eidos Interactive
FERTIG ZU:	Engl.: erhältlich/Dt.: 90%
ERSCHEINT:	5. März 2004
VERGLEICHBAR:	Deus Ex
INTERNET:	www.eidos.de

KOMMENTAR


HARALD FRÄNKEL

Das neue HUD-Menü mitten im Bild ist im ersten Moment fast so irritierend, wie die eigene Todesanzeige in der Zeitung zu erblicken. An die Sehbehinderung gewöhnt man sich aber. Blöd finde ich, dass die Entwickler bei den Rollenspiel-Elementen schottische Tugenden an den Tag legten – also deutlich gespart haben. Mit Wehmut erinnere ich mich an Teil 1, als mein Scharfschützengewehr anfangs zitterte, als hätte ich Parkinson. Trotzdem: Neue Implantate und Waffen-Upgrades zu sammeln, weckt die Sammelsucht. Ferner machen die vielen Handlungsmöglichkeiten und die spannende Verschwörungsstory *Invisible War* zu einem würdigen *Deus Ex*-Nachfolger – wenn Sie nicht mit der Erwartung an das Spiel herangehen, dass es ähnlich revolutionär ist wie der Ursprungstitel zu seiner Zeit.

- Spiel zur TV-Serie
- 30 Minuten Filmsequenzen
- 11 Levels
- FarWorld-Grafik-Engine
- Monumentale Bauten des alten Rom

»Die spinnen, die Römer: Helmpflicht auch für Fußgänger.«

Schlaganfall

Als Ex-Gladiator Titus Gladius bringen Sie für AUGUSTUS: IM AUFTRAG DES KAISERS Staatsfeinde um die Ecke.

Jetzt reicht es! Wann soll *Thief 3* erscheinen? März? April? Mai? Die Warterei hält ja kein Schwein aus! Wenn Sie schon am 8. Januar schleichen möchten, könnte das Spiel *Augustus: Im Auftrag des Kaisers* möglicherweise eine Alternative für Sie darstellen. Dort geistern Sie als Ex-Gladiator Titus Gladius durch das vorchristliche Rom. Ob das Action-Adventure allerdings an die Spieltiefe eines *Dark Project* oder den Actiongehalt von *Enclave* anknüpfen kann, ist fraglich: Entwickler Collision Studios aus Hannover bekleckerte sich Anfang des Jahres mit seinem Echtzeitflop *Napoleon* nicht mit Ruhm (PC-ACTION-Wertung: 17 Prozent). Aber eine zweite Chance verdient jeder und die ersten Bilder von *Augustus* sehen vielversprechend aus.

JAMES BOND OHNE MARTINI

In der Verfolgerperspektive erledigen Sie für Ihren Kaiser Augustus heikle Aufträge. Wir meinen jetzt nicht solche wichtigen Dinge wie Kaffeekochen oder die kaiserliche Toga aus der Wäscherei zu holen, sondern echte Männermissionen: feindliche Paläste ausspionieren, Attentate verhindern, Gegner um die Ecke bringen und Verschwörungen aufdecken. Als Spielplatz dient dabei ganz Rom mit seinen Tempeln, Wohnhäusern, Basiliken und Aquädukten. Ab und an geht es sogar vor die Stadttore. So ein Kaiser hat eben Ansprüche. Bei dem auch als Caius Octavius

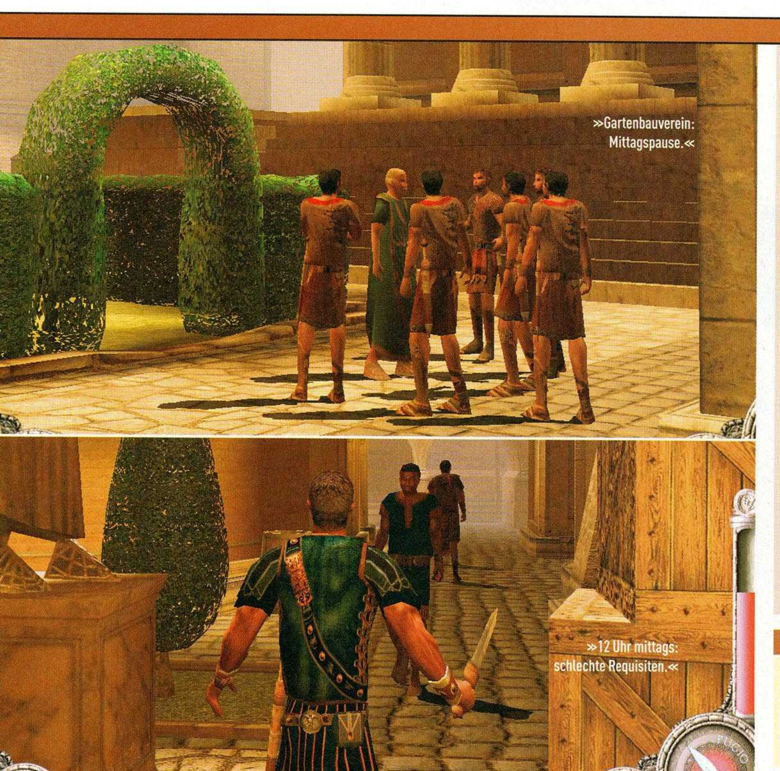


Mit Latein am Ende

Das Latinum des deutschen Bildungswesens ist nichts mehr wert. Bestes Beispiel: Joachim Hesse. Trotz jahrelangen Latein-Unterrichts versteht er heute kein Wort mehr. Kein Wort? Nicht ganz. Die fünf schönsten Zitate aus Asterix kennt er noch.

Beati pauperes spiritu	Selig sind die geistig Armen
Morituri te salutant	Die Todgeweihten grüßen dich
O Tempores! O Mores!	Oh Zeiten! Oh Sitten!
Auri sacra fames	Verfluchter Hunger nach Gold
Nunc est bibendum	Nun muss getrunken werden

»Unangenehm: Toilette besetzt.«



»Gartenbauverein: Mittagspause.«

»12 Uhr mittags: schlechte Requisiten.«

bekannten Staatsoberhaupt sammelte sich einiges an, was unter den Teppich gekehrt werden soll. Wie aus auch aus der Historie bekannt, hatte der Neffe Julius Caesars jede Menge Feinde. Deshalb gehören Sie im Spiel zu seiner Leibgarde, die ihn schützen soll. Neben den Schleichmissionen erwarten Sie viele Hüpfeinlagen und Schalterrätsel im Stil von *Tomb Raider*. Bei den Waffen beschränkt sich Ihr Arsenal natürlich auf die der Zeit angemessenen Mordwerkzeuge: Schwerter, Dolche und Wurfspieße.

DIVUS AUGUSTUS

Die Story von *Augustus* kommt nicht von ungefähr. Neben historischen Fakten greifen die Entwickler auf Filmmaterial zurück (siehe „Vor-Lage"). Wie schon bei *Enter the Matrix* verwebt Collision die Handlung des Films mit der des Spiels. Storyfäden kreuzen sich an markanten Stellen, verlaufen aber ansonsten unabhängig voneinander. Wie gut das gelingt, zeigt sich im Januar. Zumindest die Ansprüche sind hoch, immerhin wurde Augustus nach seinem Tod per Senatsbeschluss im Jahre 14 nach Christus zum Gott erhoben. Da kann man schon ein göttliches Spiel erwarten, oder?

JOACHIM HESSE

Vor-Lage



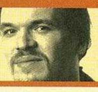
»Schon in Rom bekannt: stabile Seitenlage.«

Wenn Filme zu lang oder nicht gut genug für das Kino sind, laufen sie im Fernsehen. Am 6. Januar startet im ZDF der Zweiteiler *Augustus – Mein Vater, der Kaiser*. Als Darsteller dabei sind unter anderem Peter O'Toole (*Lawrence von Arabien*) und Gottfried John (*James Bond – Goldeneye*). Der Intrigen-Streifen mit historischem Hintergrund dient als Vorlage für das Spiel. Zudem verwenden die Entwickler rund 30 Minuten Filmmaterial für ihre Zwischensequenzen.

AUGUSTUS

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Collision Studios/Atari
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	8. Januar 2004
VERGLEICHBAR:	Tomb Raider, Enclave
INTERNET:	www.atari.de

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Für Geschichten im Asterix-Zeitalter bin ich immer zu haben. Ob mir auch *Augustus* Spaß macht, kann ich noch nicht abschätzen. Außer einem Trailer und einer Hand voll Bildern drang von dem Titel bisher nur wenig an die Öffentlichkeit. Von einer spielbaren Version ganz zu schweigen. Aber wie sagt der Lateiner: In dubio pro reo – im Zweifel für den Angeklagten. Falls Sie im Januar an der Fernsehserie Gefallen finden, geben Sie dem Spiel sicher eine Chance.



- 5 Szenarien
- 21 Missionen
- 17 Waffen
- Zerstörbare Areale
- Ungewöhnlicher Humor

»5-Uhr-Tee: Ungebetener Besuch.«

Die fanatischen Vier

Zocker dürfen sich auf ein scheinbar neues Genre freuen: Mit ARMED & DANGEROUS erscheint nämlich im Frühjahr das erste Action-Action-Spiel.

Armed & Dangerous basiert auf einer wahren Geschichte. Dies behaupten zumindest die Entwickler. Nee, logisch, was ist schon ungewöhnlich an einer Rebellengruppe, die aus einem maskierten Römer, einem Tee trinkenden Roboter, einem Bomben legenden Maulwurf und einem abgemagerten Wahrsager besteht? Gar nichts? Das Quartett will den gnadenlosen König Forge mit Gewalt und skurrilen Waffen zum Rücktritt zwingen und somit die Welt retten. Hört sich bescheuert an. Genau deswegen hat *A&D* das Zeug zum Kultspiel!

DER SPINNT, DER RÖMER!

Rom, Q1-11, Jonesy und Rexus heißen die Mitglieder der schlagfertigen Truppe, die sich „Löwenherzen" nennt. Doch keine Angst, es handelt sich nicht um einen vierköpfigen Prinz-Eisenherz-Fanclub. Im Gegenteil: Mit purer Waffengewalt kämpft sich die Bande in fünf völlig zerstörbaren Szenarien durch 21 actionreiche Levels, voll gepackt mit affenähnlichen Soldaten, riesigen Robotern und Killer-Droiden. Während der Baller-Missionen suchen Rom und seine Kumpels immer mal einen Pub auf, in dem sie nicht nur besoffene Iren, sondern auch einen netten Waffenhändler tref-

»Haidi: Mittagspause.«

»Gladiator Maximus: Cheater.«

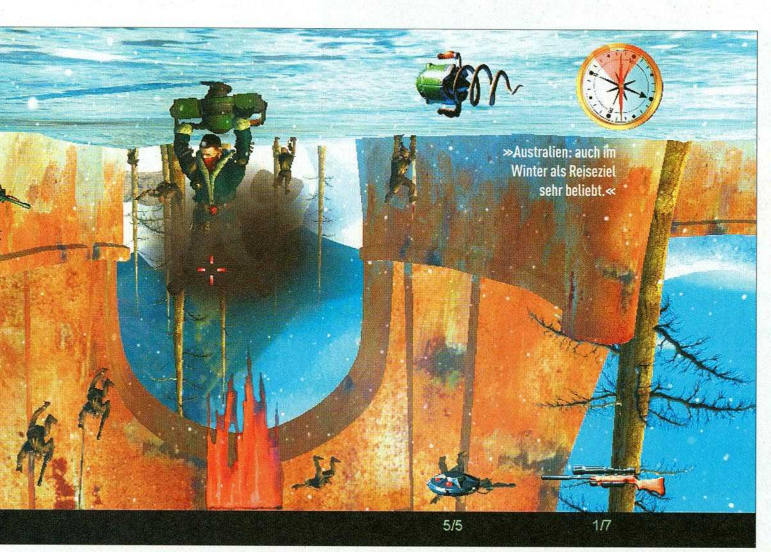
»Klitschko: Hässliche Sparringspartner waren billiger.«

fen. Und das Sortiment dieses Knaben treibt Schießeisenliebhabern Freudentränen in die Augen.

ICH BALLER DIR EINEN!

Größere Kaliber wie der mächtige Raketenwerfer oder ein handlicher Mörser ergänzen die standardmäßigen Wummen wie Handfeuerwaffe, Maschinenpistole und Scharfschützengewehr. Richtig lustig wird's aber erst, wenn Rom die durchgeknallten Extra-Waffen auspackt: Einmal den Anti-Gravitations-Korkenzieher in den Boden geschraubt, steht die Welt kurzerhand Kopf und sämtliche Gegner verabschieden sich vom Erdboden (Bild unten). Ähnlich nett sind die fischige Hai-Tech-Kanone und der explosive Muhammad-Ali-Gedächtnishandschuh, der den Feinden im Nahkampf einheizt. Wer sämtliche Vögel abschießen will, greift zum schwarzen Loch im praktischen Pappkarton. Dieses saugt kurzerhand den halben Level in die unendlichen Weiten des Universums. Wir wissen nicht, welche halluzinogenen Drogen die Jungs der Planet Moon Studios (bekannt durch *Giants*, das Sie als Vollversion auf unserer DVD finden) konsumieren, wenn sie programmieren, und warum ihr Werk angeblich ein Action-Action-Spiel ist. Egal, denn die uns vorliegende Beta hat uns überzeugt. Wenn die Macher die kleineren Ungereimtheiten der künstlichen Intelligenz bis Februar ausbügeln, freuen wir uns auf einen gelungenen und ideenreichen Bumm-Bumm-Titel mit beknackter Thematik.

LUKASZ CISZEWSKI



»Australien: auch im Winter als Reiseziel sehr beliebt.«

ARMED & DANGEROUS

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Planet Moon Studios
FERTIG ZU:	90 %
ERSCHEINT:	Februar 2004
VERGLEICHBAR:	MDK, Giants
INTERNET:	www.lucasarts.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Ein „Action-Action-Spiel"? Was sich im ersten Moment nach Stottern im Endstadium anhört, bringt frischen Wind ins Baller-Genre. *Armed & Dangerous* überzeugt Skeptiker (wie meine Wenigkeit) mit verrückten Charakteren, ausgefallenen Waffen und einem etwas anderen Humor. Ich sehe es kommen: Das erste schwarze Loch, verpackt in einem festlichen Karton – das ideale Geschenk für unliebsame Verwandte! Kurzum: *A&D* ist anders und das ist auch gut so!

Der Bard' bleibt dran!

- Neuauflage des Klassikers
- Action- und storylastig
- *Dark Alliance*-Engine
- Iso-Perspektive
- 14 Regionen
- 30 Stunden Spielzeit

»Gefährlich: Haushaltsumfälle.«

»Kelly Family: neues Album.«

Er gönnte dem Bösen eine langjährige Verschnaufpause. Doch bei der Neuauflage von THE BARD'S TALE rücken der Barde und seine Truppe wieder lästigen Kreaturen auf den Pelz.

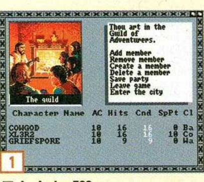
Als das ursprüngliche *Bard's Tale* erschien, waren einige unserer Leser noch eine Kaulquappe im Spermiensee des Milchmanns. Immerhin sprechen wir vom Jahr 1985 und damit vom vergangenen Jahrtausend. Im Herbst 2004 soll eine Neuauflage erscheinen. Kein vierter Teil zur Achtzigerjahre-Trilogie, wie die Macher betonen, sondern das, was man auf Neudeutsch „Remake" nennt. Ein Action-Rollenspiel der neuen Generation, mit einer aufgepeppten Grafik-Engine des PlayStation-2- und Xbox-Hits *Baldur's Gate: Dark Alliance* samt ähnlichem Gameplay und Spielperspektive von schräg oben. Der Spieler startet – welch Überraschung! – nahe der Stadt Skara Brae auf den Orkney-Inseln am nördlichen Zipfel von Schottland in ein Abenteuer mit 14 Levels. Diese wiederum sind in je eine bis vier Karten unterteilt. Bei Ihrer Reise zeigen Sie diversen unfreundlichen Kreaturen, wie diese schnellstmöglich den Weg nach Todenhausen finden.

FRÜHER: ALLES BESSER?

Bard's Tale „1985" war – behauptet der damalige Produ-

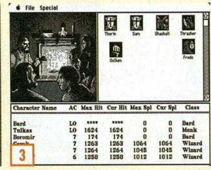
ROLLENSPIEL-RÄTSEL

Sind Sie reif fürs neue *Bard's Tale*? Machen Sie den Würdigkeits-Test! Bei den ersten fünf Bildern müssen Sie die Screenshots aus dem Ursprungsspiel dem richtigen System zuordnen. Rechts zeigen wir fünf Gegner – wobei wir besonders fies waren: Manchmal gibt's mehrere korrekte Möglichkeiten. Machen Sie Ihre Kreuzchen und berechnen Sie zum Schluss den richtigen Antworten entsprechend die Punktzahl.



1
- ❑ A - Amiga 500
- ❑ B - MS-DOS-PC
- ❑ C - Nokia N-Gage

2
- ❑ A - Amiga 1200
- ❑ B - MS-DOS PC
- ❑ C - Xbox



3
- ❑ A - Commodore 16
- ❑ B - Apple 2 Macintosh
- ❑ C - Atari ST



4
- ❑ A - Nintendo Entertainment System
- ❑ B - Atari VCS
- ❑ C - Sega Master System



5
- ❑ A - Sinclair Spectrum 128
- ❑ B - Schneider CPC
- ❑ C - Commodore 64



»Vielleicht hätte er jemanden fragen sollen, der sich auskennt: Pilzsucher im April.«



Wir behaupten's einfach mal: Der Barde kann auch mörderische, brutale, nach Blut lechzende Kampfhunde herbeisingen.

zent Brian Fargo – das erste „Dungeon"-Spiel in Farbe, mit Musik und Animationen (jedenfalls so was Ähnliches), wobei sich Wohnzimmerhelden in virtuellen 90-Grad-Schritten vorwärts, rückwärts und nach links und rechts bewegen durften. Eine Revolution und somit nach *Wizardy* (1981) ein Vorreiter fürs Genre! *Tales of the Unknown*, so der Untertitel des Spiels, bot eine sechsköpfige Heldengruppe plus einen Extra-Platz für einen Nichtspielercharakter, 135 Gegenstände, 127 Gegnertypen, 79 Zaubersprüche, zehn Charakterklassen, Rundenkämpfe, Rätsel und ein Abenteuer in einer Stadt sowie diversen unterirdischen Schauplätzen. Fargo, der 1983 die Firma Interplay aus dem Boden gestampft hatte und später unter anderem mit Titeln wie *Stonekeep* und *Fallout* aufhorchen ließ, gründete kürzlich Inxile Entertainment. Und nutzte gewieft die Tatsache, dass die ursprünglichen Electronic-Arts-Rechte seit Jahren nicht mehr verwendet und so frei geworden waren. Das Projekt *The Bard's Tale* „2004" konnte starten.

HEUTE: MEHR CHARAKTER

Anders als beim Vorbild kommt es weniger drauf an, mit zurechtgefönten, hirnlosen Hochglanz-Helden die Welt zu retten, nur weil jemand sagt, es müsse getan werden. Es geht laut Vertriebsfirma Acclaim um zweierlei: Bares und Bräute. Ein Drache sorgt für Furcht und Schrecken? Klar betätigen wir uns als Panzerknacker – wenn der Preis stimmt. Eine Prinzessin wird gefangen gehalten? Logisch bietet sich der Barde als Mann für gewisse Stunden an – falls die Schnalle gut gewachsen ist. Hier sind wir bei einer Besonderheit: Im ersten Teil durften Sie einen Kampfmusiker, dessen Gesang wie der von Daniel Küblböck sogar gesundheitsschädlich sein kann, als Gruppenmitglied aufnehmen. Mussten Sie aber nicht. Beim Ableger spielt der Barde, der lebensnahe Charakterzüge an den Tag legen soll, die erste Geige. Das gilt auch für die durch zahlreiche Zwischensequenzen transportierte Story, die in einem 700-Seiten-Design-Dokument mit über 50.000 Dialog-Wörtern festgehalten ist. Alles, was die Figuren im Spiel plappern, gibt's per Sprachausgabe aufs Ohr. Für Déjà-vu-Erlebnisse hinsichtlich des Originals sorgen nicht nur bekannter Schnickschnack wie unsichtbare Wände und Antimagie-Zonen, sondern auch subtilere Anspielungen. So kommt es vor, dass Musikanten in einer Taverne ein Lied über einen „Idioten" anstimmen, der einst ein bösartiges Monster beschwor, welches anschließend die Bevölkerung terrorisierte. Plötzlich macht Ihr Barde ein dämliches Gesicht, denn es fällt ihm wie Schuppen aus den Haaren: Die blöde Combo singt über ihn!

WITZ KOMM REIN!

Ohnehin will Fargo beim neuen *Bard's Tale* stark auf Humor setzen und sogar Genreklischees auf die Schippe nehmen. Stellen Sie sich vor, Ihr Recke plant, einen mächtigen, bösen, furchterregenden und angeblich unbesiegbaren Oberzombie zu sezieren, der ein magisches Artefakt bewacht. Sie tappen also ins nächstbeste Geschäft, um sich die beste Ausrüstung für das bevorstehende, mörderische Duell zu kaufen. Und was passiert? Herr Leichnam ist etwa so kampfeslustig wie Box-Versager Axel Schulz, lächelt Sie freundlich an, drückt Ihnen das Objekt der Begierde in die Hand – und schlurft völlig unmotiviert von dannen. Wir freu'n uns.

HARALD FRÄNKEL

THE BARD'S TALE

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Inxile Entert./Acclaim
FERTIG ZU:	55 %
ERSCHEINT:	Herbst 2004
VERGLEICHBAR:	Dungeon Siege
INTERNET:	www.the-bards-tale.com/de

KOMMENTAR



HARALD FRÄNKEL

Ich sehe vor meinem geistigen Auge bereits nostalgisch verklärte, notorische Vorab-Nörgler Rotz und Wasser heulend zur nächsten Trauerweide tappen, um sie trotzig zu treten: „Was? MEIN *Bard's Tale* wird ein Action-Rollenspiel?" Ganz ruhig, das ist schlecht fürs Herz! Okay, mir wären Ich-Perspektive und Rundenkampf ebenfalls lieber gewesen. Weil ich aber begeistert *Dark Alliance* auf der PS2 gezockt habe und hoffe, dass Herr Fargo das Flair des Klassikers wie versprochen mit einer epischen Story und vielen Anspielungen einfängt, pack ICH die Taschentücher noch nicht aus.

DAS IS' DIE LÖSUNG!

1A; 2B; 3B; 4A; 5C; 6A+C; 7A+B; 8C; 9A; 10B+C

WICHTIG: Wer ab Frage 6 intelligenterweise einfach mal alles angekreuzt hat, kriegt von uns symbolisch die Trick-17-Verdienstmedaille, muss aber zur Strafe 8 Punkte abziehen.

<= 2 PUNKTE: Oh Gott! Husch, husch zurück in den Sandkasten, Kleiner!

3-7 PUNKTE: Na ja. Sie haben geraten oder ein Gedächtnis wie ein Alzheimer-Patient.

8-10 PUNKTE: Sehr gut! Für Menschen wie Sie macht Brian Fargo das neue *Bard's Tale*.

11 ODER 12 PUNKTE: Super! Sie kennen den Klassiker wirklich. Und sind ein alter Sack.

13 PUNKTE: Entweder Sie haben mächtig beschissen oder Sie heißen Brian Fargo.



6
- ❑ A - Zombie
- ❑ B - Doc Brown
- ❑ C - Doppelgänger



7
- ❑ A - Basilisk
- ❑ B - Jabberwocky
- ❑ C - Grüner Drache



8
- ❑ A - Mongo
- ❑ B - Fred
- ❑ C - Seelensauger



9
- ❑ A - Hexenmeister
- ❑ B - Ninja
- ❑ C - Phantom



10
- ❑ A - Fozzy Bär
- ❑ B - Wer-Tiger
- ❑ C - Wolf

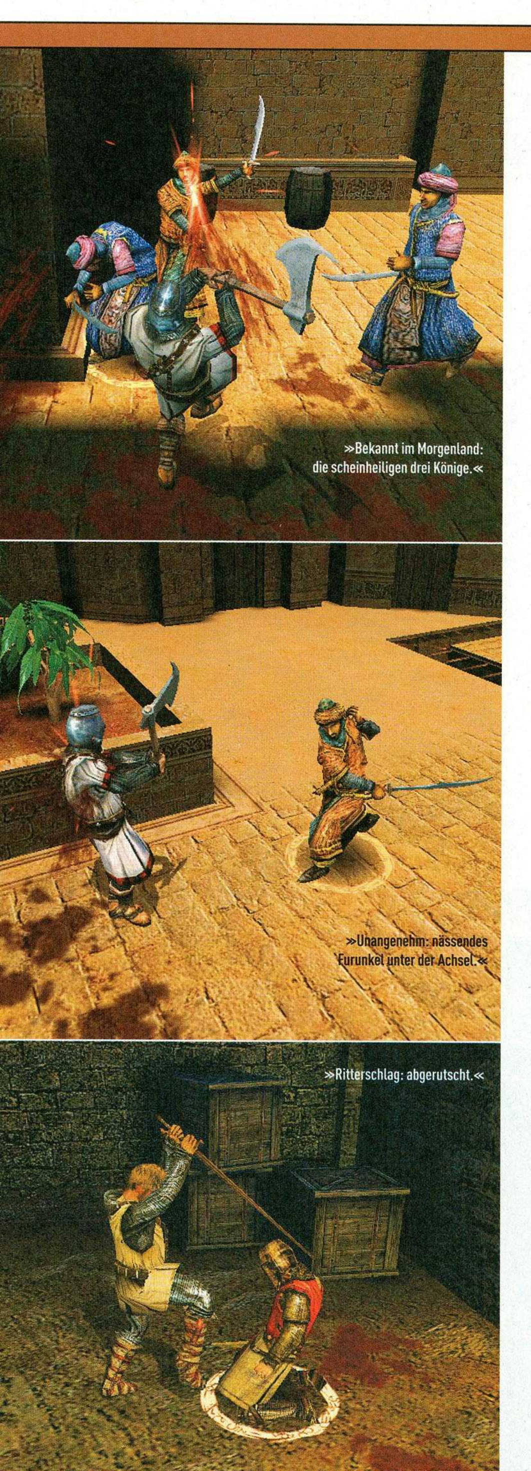


- 25 Levels
- Über 30 Gegnertypen
- 27 Musikstücke
- 160 Animationsphasen
- Dynamische Kameraführung
- Verfolgerperspektive
- Von den *Enclave*-Machern

»Extrem-Fisting.«

Das sticht ins Auge!

Mit Schwert, Axt und Bogen zeigen Sie in KNIGHTS OF THE TEMPLE dem Teufel, wo man das Weihwasser holt. Wie es sich für einen Ritter gehört, sahnen Sie am Ende eine holde Maid ab.


»Bekannt im Morgenland: die scheinheiligen drei Könige.«

»Unangenehm: nässendes Furunkel unter der Achsel.«

»Ritterschlag: abgerutscht.«

Mit einem rostigen Schwert in der Hand schleichen Sie durch eine virtuelle Kapelle. Nebelschwaden wabern durch die dunklen Gänge. Flackernde Kerzen werfen ein gespenstisches Licht. Plötzlich springt ein Mönch mit einem irren Lachen hinter einer Biegung hervor, zieht eine Sichel und stürzt sich auf Sie. Willkommen in *Knights of the Temple*, dem neuen Action-Spiel von Starbreeze, den Machern von *Enclave*.

JUNGFRAU IN NÖTEN

Als junger Ritter gehört es unter anderem zu Ihren Aufgaben, Damen in Not zu retten. Wie es der Zufall so will, wurde eine Frau entführt, die göttliche Fähigkeiten besitzt. Diese will sich ein übler Bischof zunutze machen, um das Tor zur Hölle aufzustoßen. Selbstverständlich können Sie das nicht zulassen und lassen den Helden raushängen. Vielleicht winkt ja eine nette Belohnung, wenn die holde Maid gerettet ist. 25 Levels warten darauf, von Ihnen durchquert zu werden. Sie staksen durch eine Kapelle, Katakomben, Städte und mächtige Burgen. Die Verwandtschaft mit *Enclave* kann *Knights of the Temple* nicht verleugnen. Gelabert wird nicht viel, Ihr Held greift lieber gleich zu Schwert oder Axt, um den bösen Buben eins auf die Mütze zu geben.

MÖNCH ÄRGERE DICH NICHT

Zu Beginn erreicht Paul, Held des Spiels, ein mysteriöses Kloster, das angeblich als Stützpunkt für den bösen Bischof dient. Dort quatscht Sie gleich ein Mönch an, der von merkwürdigen Geschehnissen und wahnsinnigen Kuttenträgern berichtet. Natürlich lassen Sie sich davon nicht abschrecken und schnüffeln am heiligen Ort herum. Dort wartet das Grauen. Die irren Mönche fallen über Sie her und wollen Sie in Scheibchen schneiden, also machen Sie lieber Schaschlik aus ihnen. Das weitere Abenteuer führt Sie immer tiefer in die düsteren Gemäuer. Etliche schaurige Katakomben sind zu säubern, bis Sie das helle Tageslicht des Heiligen Landes erblicken.

KAMERA LÄUFT

Ihren „Schlagetot" steuern Sie aus der Verfolgerperspektive, bei der sich der Blickwinkel dynamisch ändert. Das gewährleistet eine gruselige Kinoatmosphäre, birgt aber auch Gefahren. Oft zeigt Ihnen die Kamera nicht das, was Sie gerne sehen würden. Ihr Held verschwindet gerne mal hinter einer Mauer, was besonders übel ist, wenn genau hier ein Gegner lauert. Hier bessern die Entwickler hoffentlich noch nach.

BEWEGUNGSKAMPF

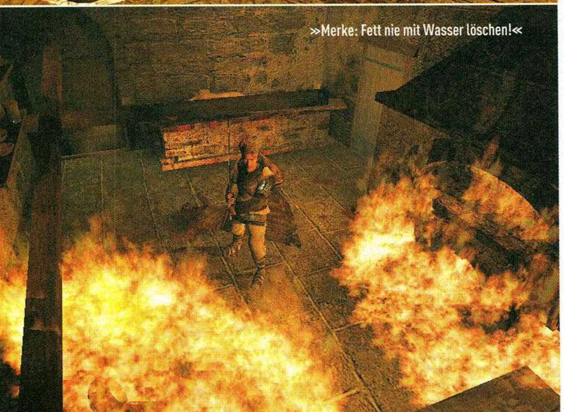
Da es sich bei *Knights of the Temple* um ein Actionspiel handelt, hacken Sie fast die ganze Zeit auf allem herum, was da kreucht und fleucht. Genau das macht den Reiz des Spiels aus. Die Kämpfe sind rasant und völlig unkompliziert, Gegner werden automatisch anvisiert. Satte 160 Verrenkungen hat Ihr Held drauf, die meisten Combo-Angriffe erlernen Sie allerdings erst nach und nach. Neben normalen Attacken dürfen Sie auch besonders hart kloppen, was mehr Schaden verursacht. Dafür dauert es umso länger, bis Sie zum nächsten Schlag ansetzen können. Gegnerische Angriffe blocken Sie gekonnt ab. Die Animationen sind flüssig und wirken realistisch. Sie werden immer wieder über neue Bewegungen staunen. Beispielsweise wenn Sie von mehreren Gegnern gleichzeitig in die Zange genommen werden und Ihr Tausendsassa den Feind im Rücken mit einer eleganten Attacke nach hinten niederstreckt. Ihre Angriffsarten testen Sie gegen über 30 Feinde, die alle sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt sind. Im Verlauf des Spiels finden Sie auch neue Waffen, die Ihre Angriffskraft steigern. Nicht nur Schwerter und Äxte stehen Ihnen zur Verfügung, auch über Bogen dürfen Sie sich freuen. Heiltränke füllen Ihre Lebenskraft wieder auf.

ABWECHSLUNG, BITTE!

Um Ihr Hirn zu entstauben, verpassten die Entwickler ihrem Spiel ein paar simple Puzzles. Beispielsweise müssen Sie einen Gegenstand finden, mit dem sich ein Kreuz aus der Wand brechen lässt, das Sie an anderer Stelle wieder einsetzen. Schalterrätsel zwingen Sie dazu, Räume genau nach Hinweisen abzugrasen. Kisten und Fässer lassen sich auch zerstören. Versäumen Sie also nicht, alles zu Kleinholz zu verarbei-



»Teppichhaus: Austellungsstück mit Rotweinflecken billig abzugeben.«


»Merke: Fett nie mit Wasser löschen!«

ten, denn es könnte sich ja ein wichtiger Gegenstand darin verbergen. Alles, was Sie einsammeln können, ist speziell markiert. Wichtige Objekte gehen Ihnen deshalb nicht durch die Lappen. Es sei denn, ein Feind verliert einen Gegenstand genau hinter einer Mauer, dann kann die dynamische Kameraführung zu einem Problem werden. Wenn Sie sich um Derartiges oder um die Hintergrundgeschichte nicht scheren und einfach nur draufloskämpfen wollen, steht ein weiterer Spielmodus zur Verfügung. Bei „Survival" stehen Sie mitten in einem Raum und setzen sich so lange wie möglich gegen eine Horde von Angreifern zur Wehr. Ihre Spielzeit vergleichen Sie dann auf einer Highscore-Liste mit der anderer Spieler.

EFFEKTREICHE ATMOSPHÄRE

Alle Levels unserer Vorschau-Version waren sehr überschaubar. Nicht mal Orientierungs-Depp Fränkel hat sich hier verlaufen. Pluspunkte streicht *Knights of the Tempel* auch bei der Technik ein. Vor allem die detaillierten Texturen haben uns gefallen. Die 3D-Modelle „glänzen" durch Spiegelungen auf den Rüstungen, Licht-und-Schatten-Effekte unterstreichen die gruselige Atmosphäre des Spiels. Und Gestöhne und Schreie hören Sie nicht nur in Pornos, sondern auch in diesem Spiel – von den vielen Gegnern. Untermalt wird das Geschehen von stimmungsvoller Musik, die sich dem Spielverlauf anpasst. In den Katakomben etwa vernehmen Sie unheimliche Sphärenklänge, während der Kämpfe steigert sich die Taktzahl zum dramatischen Stakkato. Das verdoppelt gleich den Adrenalinschub. An der Steuerung in der uns vorliegenden Vorschau-Version müssen wir noch herummäkeln. Einige Tastenkombinationen sind ungewöhnlich kompliziert geraten. Auch da sollte Starbreeze noch einmal Hand anlegen.

RASANT

Trotzdem: *Knights of the Temple* hinterlässt bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck, was vor allem am rasanten Spielgeschehen und den hervorragenden Animationen liegt. Was noch fehlt, sind einige Rollenspiel-Elemente. Mehr Spieltiefe würde es bringen, wenn Held Paul aufsteigen und sich so verbessern könnte. Wir sind auf die endgültige Version gespannt und hoffen, dass die Entwickler vor allem die Kameraprobleme noch in den Griff bekommen. ANDREAS BERTITS


Redaktion: „Nicht sinnvoll mit dem Bogen auf ein Schild zu schießen, oder?" Bertits: „Ich wollte den dahinter erschießen, aber dann kam mir einer in die Quere."

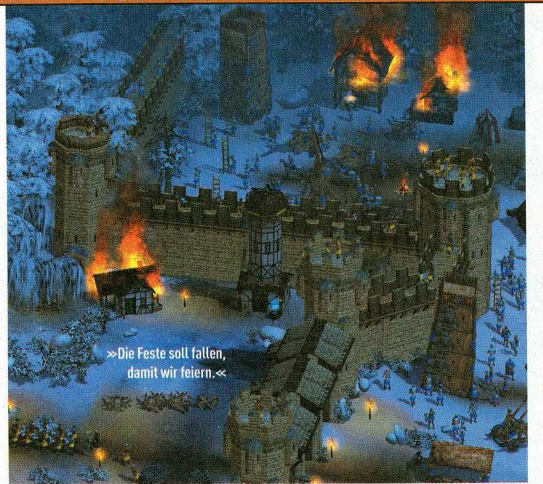
KNIGHTS OF THE TEMPLE

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Starbreeze/TDK
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	März 2004
VERGLEICHBAR:	Enclave, Gladiator
INTERNET:	www.knightsofthetemple.com

KOMMENTAR


ANDREAS BERTITS

Immer feste druff. Nach dieser Devise lebt der Held von *Knights of the Temple* und mir ging es auch bald ins Blut über, virtuell mit dem Schwert herumzufuchteln. Fantastische Animationen machen Lust auf mehr und ich konnte es kaum abwarten, wieder eine neue Combo-Attacke an den bösen Gegnern auszuprobieren. Allerdings trübt die teilweise seltsame Kameraführung den Gesamteindruck. Da muss unbedingt noch etwas getan werden, denn es ist sehr unfair, wenn die Spielfigur hinter einer Mauer nicht mehr zu sehen ist. Ach ja: Mehr Rollenspiel-Elemente dürfen es auch sein, alles klar?


»Die Feste soll fallen, damit wir feiern.«



»London: Früher Quatrodecker.«


»Geht Eltern auf den Sack: Sankt-Martins-Umzug.«

Feuer Feste!

Wenn Sie im Urlaub gerne Sandburgen von Kindern zerstören, haben Sie auch Spaß mit CASTLE STRIKE. Diese hier werden allerdings besser verteidigt.

AUF DVD
TRAILER

Data Beckers Echtzeit-Strategiespiel *Castle Strike* steckt Sie zur Zeit des Hundertjährigen Krieges (1337 bis 1453, mit Unterbrechungen) in die Haut des jungen Ritters Thorwald von Rabenhorst. Im Verlauf der fiktiven Geschichte um Krieg, Verrat und Intrigen wechseln Sie die Seiten und erledigen in den 27 Missionen nicht nur für die Deutschen, sondern auch für die Franzosen und Engländer die Drecksarbeit. Wie der Name des Spiels vermuten lässt, bauen Sie Burgen. Dies geht sehr flott. Neben dem Bergfried stampfen Sie in Sekundenschnelle Schmiede, Wachtürme und Kaserne aus dem Boden – fertig ist Ihr Traumschloss. Um schnell ein Feuerchen löschen zu können, sollten Sie auch einen Brunnen bauen. Mauern und Tore sind natürlich unerlässlich, wenn Sie von den bösen Feinden angegriffen werden. Selbstverständlich können Sie den Belagerern auch mit heißem Öl die Köpfe frittieren. Belagerungen und Schlachten sind der Hauptbestandteil des Spiels. Die Waffen sind an historische Vorbilder angelehnt. Beispielweise die Balliste oder die Hohle Hanna, das gefährlichste Geschütz des Spiels, das keinen Stein einer Mauer auf dem anderen lässt.

ROLLENSPIEL GEFÄLLIG?

Wie derzeit so gut wie jedes Echtzeitstrategiespiel setzt auch *Castle Strike* auf Rollenspielelemente. Ihre Helden steigen auf, verbessern ihre Fähigkeiten also im Spielverlauf. Die Typen sind wichtig, um Bannerformationen zu bilden, die der Truppe Boni geben, was diese im Kampf stärker macht. In einigen Missionen stapfen Sie auch alleine oder mit einer kleinen Gruppe durch die Gegend, um rollenspielähnliche Aufgaben zu erledigen. Beispielweise müssen Sie die Ursache der Pest ergründen, die Dörfer in der Umgebung befallen hat. Grafisch hinterlässt *Castle Strike* einen guten Eindruck. Die 3D-Optik lässt sich stufenlos zoomen und drehen. Auch an einen Mehrspielermodus wurde gedacht. Bis zu vier Kontrahenten spielen hier Burgherren und belagern sich gegenseitig. Ob das *Stronghold*-Spielprinzip noch frisch genug ist, verrät erst der endgültige Test. ANDREAS BERTITS

CASTLE STRIKE

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Related Designs/Data Becker
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	Januar 2004
VERGLEICHBAR:	Warcraft 3, Stronghold
INTERNET:	www.castlestrike.de

KOMMENTAR

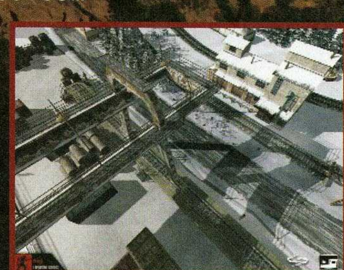
ANDREAS BERTITS



Wenn Sie am Strand gerne Sandburgen bauen, werden Sie an *Castle Strike* Ihre Freude haben. Die Mischung aus *Warcraft 3* und *Stronghold* macht Laune. Für Burgherren (und -fräulein) ist besonders interessant, dass der wirtschaftliche Teil des Spiels in den Hintergrund tritt und Sie sich ganz auf die Belagerungen konzentrieren. Diese erfordern taktisches Geschick. Die KI sollte allerdings noch überarbeitet werden, da Einheiten momentan noch blindlings in die Arme der Gegner rennen.








VIDIS


PLASTIC REALITY


BEST of SHOW
WWW.WARGAMER.COM


16
usk


CENEGA
Where Worlds Collide

- Die Sims erinnern sich an einschneidende Lebensereignisse
- Persönlichkeiten ändern sich im Spielverlauf
- Lebensziele wie Liebe, Familie, Geld
- Reality-TV: integrierte Videoaufzeichnung

»Ungesund: aus dem Klo trinken.«

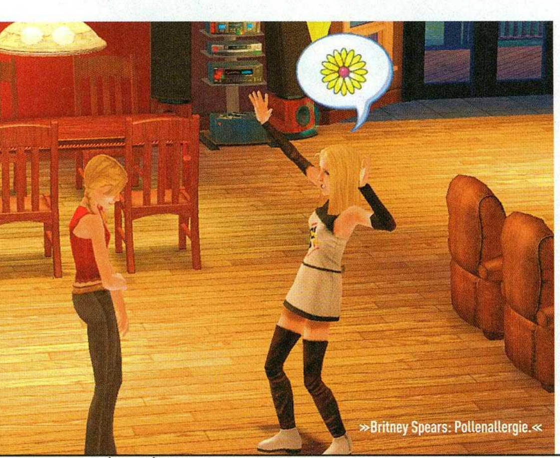
Rekordbrecher?

Bulemie, Trunksucht, Vielweiberei: Mit diesen alltäglichen Probleme kämpfen Sie in DIE SIMS 2.

Der erste Job, die erste Ehe, die erste Leiche – wer *Die Sims* spielte, hat oft spannendere Erinnerungen an seinen simulierten Lebensweg als ans entbehrungsreiche, freudlose Dasein in der Realwelt („Sauerteig, Maul halten und den Chefredakteurs-Abort schrubben!"). Beim Nachfolger *Die Sims 2* sorgen die neue Grafik-Engine und die gründlich durchlüftete künstliche Intelligenz für einen so hohen Realismusgrad, dass der Alltagssimulator TV-Dramen Konkurrenz machen könnte. Denken sich zumindest die Entwickler von Maxis und geben den Spielern die große Freiheit im Umgang mit der Betrachterkamera. Sie können zum Beispiel beim Kamin-Knister-Rendezvous Ihrer Angebeteten bei Ego-Ansicht in den Ausschnitt linsen. Eine integrierte Aufnahmefunktion verewigt die häuslichen Ereignisse in einem Video-File, das sich editieren und auf der *Sims 2*-Homepage archivieren lässt.

NEUE 3D-HEIMAT

Auch die Nachbarschaftsübersicht erstrahlt jetzt in animiertem 3D-Glanz, erinnert dabei optisch an *Sim City 4* und ist sogar kompatibel mit dessen Terrain-Editor. Sie haben freie Hand bei Größe und Position der Grundstücke, rund 50 Häuser passen in eine Nachbarschaft. Auf die Lage kommt es an, denn in der Nähe wohnende Sims schauen viel häufiger vorbei als Charaktere aus einem entlegenen Ende des Viertels. Durch die Alterung der Spielfiguren



»Britney Spears: Pollenallergie.«



»Jürgen W. Möllemann: Ego-Perspektive.«

INTERVIEW

„WIR ERLAUBEN DIR SO EINIGES ...“

Tim LeTourneau vom *Sims*-Studio Maxis sagt an, wie sich das Spieldesign des *Sims*-Nachfolgers entwickelt.

PC ACTION Was hat sich in den letzten Monaten am Spielablauf getan?

LETOURNEAU: Die wesentlichste Änderung ist das Abrücken vom Fokus auf den Life Score. Im Laufe des Sommers haben wir mehr rumgespielt und experimentiert und kamen zu dem Entschluss, dass der sich sehr bewertend anfühlte. *Die Sims* ist aber ein wertneutrales Spiel, wir wollen nicht wirklich beurteilen, wie die Leute es spielen oder was ihre Sims erleben. Stattdessen konzentrieren wir uns auf die Idee, dass Sims ein Gedächtnis haben und alle wichtigen Ereignisse in ihrem Leben zu Erinnerungen werden. Die können gut oder schlecht sein; sie fügen eine zweite Schicht zur Gesamtstimmung eines Sims hinzu.

PC ACTION Wie kommen wir ohne Life Score zu besonders krassen sozialen Interaktionen?

LETOURNEAU: Statt des Life Scores sind es Erinnerungen und Persönlichkeits-Extreme, welche spezielles Verhalten für einen Sim freischalten. Zum Beispiel werden der ultra-bedürftige, ultra-schlampige, ultra-nette oder ultra-gemeine Sim basierend auf ihrem Charakter ein spezielles Verhalten an den Tag legen.

PC ACTION Letztendlich habt ihr beim Life Score also Angst vor der Zahl bekommen?



Produziert Alltagsdramen am laufenden Band: Tim LeTourneau, Senior Producer für Die Sims 2.

LETOURNEAU: Als Macher der Sims war es uns immer sehr wichtig, eine gewisse Art von moralischer Grundlage zu bewahren: Wir beurteilen in keiner Weise. Wir erlauben dir so einiges – wir ermutigen den Spieler nicht unbedingt dazu, aber ermöglichen vieles. Wenn ich die Sims spiele, stecke ich sie nicht unbedingt in einen Swimmingpool, um sie zu ertränken. Aber viele Leute machen genau das und wir fällen darüber kein Urteil. Du bist deswegen keine schlechte Person, du spielst die Sims halt auf eine andere Weise. Und da kam uns der Life Score letztendlich sehr beurteilend vor.

PC ACTION Wie gehe ich mit all den schönen und unschönen Erinnerungen im Spielalltag um?

LETOURNEAU: Neben der Bedürfnisse-Anzeige gibt es jetzt auch eine Erinnerungen-Ansicht, diese beiden Komponenten zusammen ergeben die Gesamtstimmung eines Sims. Du sammelst Erinnerungen und kannst sie quasi im Spiel „einsetzen“, denn wir geben dir dafür neue soziale Optionen. Um eine gute Erinnerung zu stärken, kannst du in ihr schwelgen. Wenn du zum Beispiel jemandem von deinem ersten Kuss erzählst, wird diese Erinnerung stärker und hat letztendlich einen größeren Einfluss auf die Stimmung. Schlechte Erinnerungen kannst du dir quasi von der Seele reden, bis sie sich nicht mehr auswirken.

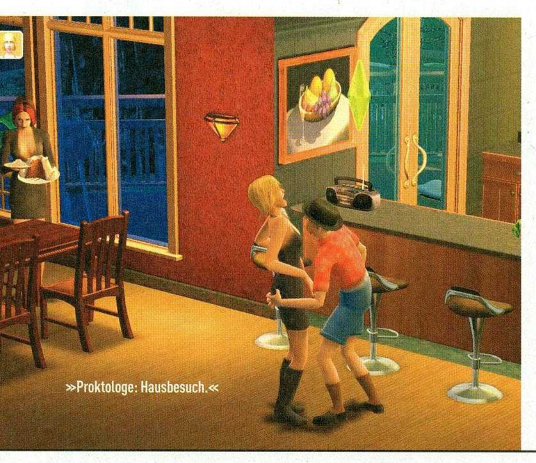
PC ACTION Her mit einer Anekdote zur künstlichen Intelligenz: Womit haben deine Sims dich überrascht?

LETOURNEAU: Solche Aha-Momente haben wir ständig, hier ein Beispiel: Bei einer schwangeren Sim-Frau setzen irgendwann die Wehen ein; sie schreit und jeder in der Familie kommt angerannt, um zu sehen, was los ist. Neulich beim Testspielen war der werdende Vater gerade unter der Dusche, als die Wehen einsetzten, und er kam nackt angerannt. Das hatten wir so nicht geplant, aber die künstliche Intelligenz hatte den Wehen eine höhere Priorität eingeräumt als dem Anziehen der Klamotten.

kommt Dynamik in den Wohnungsmarkt: Wenn die Kinder erwachsen werden, zieht es sie in eine eigene Bude – und was wird aus Omas Residenz, nachdem sie das Zeitliche gesegnet hat? Neben Einfamilienhäuschen bauen Sie auch Geschäfte und Flanierflächen, vergleichbar mit dem Innenstadt-Bereich des *Sims*-Addons *Hot Date*.

MEHR GEFÜHLE, WENIGER HARNDRANG

Die komplexere Persönlichkeit der Sims führt zu einer stärkeren Betonung der zwischenmenschlichen Alltags-Komponente. Um dafür genug Zeit zu haben, wird es etwas leichter sein, die stimmungsbeeinflussenden Grundbedürfnisse zu befriedigen. Auch das Büffeln für die Karriere stresst weniger, pro Berufspfad müssen nur noch drei Fähigkeiten ausgebaut werden. Jede Spielfigur hat zudem bestimmte Lebensziele wie Kinder, Kohle oder Karriere. Zum Beispiel macht die ungehemmte Reproduktion materiell ausgerichtete Persönlichkeiten nur bedingt glücklich.



»Proktologe: Hausbesuch.«

FÖRDERUNGSPROGRAMM

Beim *Sims 2*-Informationstag in der Nähe von San Francisco kommunizierte Maxis eine klare Botschaft an die Fan-Gemeinde: „Ey, wir lieben euch!“ Denn das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten verdankt seinen Erfolg nach Einschätzung der Entwickler auch den ehrenamtlichen Kreativen der Community. Folgerichtig umschnurren Maxis-Mitarbeiter die Modder mit neuen Angeboten wie kostenlosem Web-Hosting für *Sims*-spezifische Fan-Seiten, die dann allerdings auf Gebühren und Werbung verzichten müssen. Vorgeführt wurde auch der Editor CaSIE, der dieser Tage als Gratis-Download erscheint. Ähnlich wie beim Vorgänger sorgt diese Frühgeburt dafür, dass bei Erscheinen des Hauptprogramms die Spieler knietief in zusätzlichen Sims-Köppen, Klamotten und Möbeln waten können. HEINRICH LENHARDT

DIE SIMS 2

GENRE:	Simulation
ENTWICKLER:	Maxis/Electronic Arts
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	1. Halbjahr 2004
VERGLEICHBAR:	Die Sims
INTERNET:	www.thesims2.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Ach was, von wegen „Spiel“ – die Sims sind eine Mischung aus Sozialexperiment und Selbsterfahrungstest. Sie wollen lieber nicht wissen, wie die digitalen Haushalte gewisser Kollegen aussehen. Die Fortsetzung wagt sich tiefer ins Unterholz von simuliertem Gedächtnis und Emotionen. Wie wirkt sich die verkorkste Kindheit aufs Verhalten im Erwachsenenleben aus? Welche sozialen Spezialinteraktionen erschließen sich extrakrassen Persönlichkeiten? Und jeder 3D-Shooter bleibt liegen, wenn ich mich für einen neuen Sofabezug entscheiden soll ...

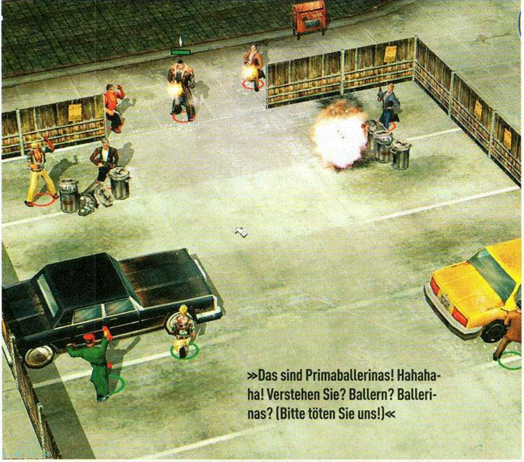


»Der Systemadministrator war stolz auf seine Firewall.«

Komm in Gang!

Bei GANGLAND kommen Sie nicht nur in eine einfache Gang. Nein, Sie mimen gleich den Big Boss einer überaus wichtigen Mafia-Familie!

Am 14. Februar 1929 ließ Obergangster Al Capone sieben Konkurrenz-Ganoven mit Blei voll pumpen. Die Medien nannten es „das Valentinstags-Massaker" und machten so Capone zu Amerikas berüchtigtstem Verbrecher. Ja, zu dieser Zeit waren die Gangster noch hart und PCA-Witze noch neu. Für die Veröffentlichung von *Gangland* suchte sich Whiptail Interactive den Jahrestag des Valentinstags-Massakers aus. Ein überaus passender Termin, schließlich schlüpft der Spieler hier in die Rolle eines knallharten italienischen Mobsters. Klar, dass wir total froh waren, als Publisher und Entwickler persönlich vorbeischauten, um uns von den Vorzügen des Titels zu überzeugen!



»Das sind Primaballerinas! Hahahaha! Verstehen Sie? Ballern? Ballerinas? (Bitte töten Sie uns!)«

FAMILIEN-PIZZA

Als Oberhaupt einer italienischen Gangsterfamilie haben Sie wirklich alle Hände voll zu tun. Schließlich handelt es sich bei *Gangland* um ein Echtzeitstrategiespiel, das voll auf Action setzt. Ressourcen-Management und solches Zeug gibt es nicht wirklich. Das Ganze spielt in Paradise City, einer fiktiven Metropole, die an das Chicago der 30er-Jahre angelehnt ist. Die Stadt steckt voller Leben und voller Möglichkeiten, an Kohle und Macht zu kommen. Schutzgelder erpressen, Mordaufträge annehmen, Bullen schmieren, feindliche Banden ausradieren und so weiter. Je mehr Aufträge Sie erledigen, umso mächtiger werden Sie. Das bedeutet mehr Geld, mehr Respekt und vor allem mehr Schergen. So befehligen Sie nicht nur mobile Schrankwände, die gerne Leute zusammenschlagen, sondern auch Sprengstoff-Experten, Scharfschützen und andere Spezialisten. Besonders cool: Sie können Frauen ansprechen und sogar ehelichen – so richtig mit Pfarrer und so! Ihre Ehefrau schenkt Ihnen Kinder und die entwickeln sich zu besonders guten „Mitarbeitern". Natürlich sollten Sie gerade Ihre Familie gut beschützen, da diese ein perfektes Ziel für Anschläge darstellt. Umgekehrt geht's natürlich auch und so fährt man die virtuelle Alte seines ärgsten Widersachers dann schon mal mit dem Auto über den Haufen. Vor allem in lustigen Mehrspieler-Sessions, an denen bis zu acht Spieler teilnehmen, kommen solche Attentate gut. Aber bloß nicht persönlich nehmen! Schließlich geht es doch nur ums Geschäft ... AHMET ISCITÜRK



»Entwickler Christian Majgaard bei der Vorführung des Titels. Ahmet kann übrigens schon wieder ganz alleine aufs Klo.«

GANGLAND

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	MediaMobsters/Whiptail
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Valentinstag 2004
VERGLEICHBAR:	Chicago 1930, Diablo 2
INTERNET:	www.mediamobsters.com

KOMMENTAR



AHMET ISCITÜRK

Spiel an Was höre ich da? Mein ärgster Widersacher wird gleich heiraten? Na, da fahr ich doch schnell zur Kirche und spreng das Mistding inklusive Hochzeitsgesellschaft in die Luft! Oder soll ich nur seine zukünftige Ex-Frau plätten? Das wäre doch auch nicht ohne! Vielleicht warte ich aber einfach noch eine Weile und dann überfahre ich seine Kinder. *Spiel aus* Ja, die MediaMobsters haben das Gangster-Thema wirklich sehr konsequent umgesetzt. Keine Panik, Sittenwächter: Brutaler als eine Folge der *Sopranos* ist das Spiel trotzdem nicht. Ich freu mich jedenfalls zum ersten Mal in meinem Leben auf den Valentinstag!

TEST

Aus der Baum?

Wer SPELLFORCE spielt, bekommt ab sofort auch Geschenke. Von Goran. Versprochen.

Echtzeitstrategie | Wenn Sie *Spellforce* installieren möchten und eine „Incompatible System Configuration"-Fehlermeldung bekommen, liegt das an Ihrem IDE-Treiber. Mit dem Patch auf Version 1.02 lässt sich das Spiel trotzdem installieren. Starten Sie einfach das Update. Das startet automatisch das Installationsprogramm und behebt das Kompatibilitätsproblem. Gleichzeitig beseitigt Phenomic noch kleinere Technikprobleme, so dass der Mehrspielermodus flüssiger läuft oder die Schatten der Bäume nicht mehr flackern. Und weil bald Weihnachten ist, rückt Goran für seine Nebenquest auch das versprochene Geschenk heraus. Frohes Fest! JOACHIM HESSE

Info: http://spellforce.jowood.com



»Überraschung: Weihnachtsbaum will sich nicht schmücken lassen.«



»Krankenpfleger: Warnstreik.«

Karte mal!

Sie suchen ein Geschenk? Basteln Sie doch was. Eine hübsche Karte für BATTLEFIELD 1942 zum Beispiel.

Mehrspieler-Shooter | Mit dem *Battlecraft 1942 Map Editor 2.0* eröffnen sich Ihnen ganz neue Wege in dem Mehrspieler-Knaller. Zumindest wenn Sie das Programm richtig bedienen. Denn mit dem Map Editor können Sie Ihre eigenen Karten erstellen. Zum Beispiel Ihr Haus mit Garten oder den örtlichen Zentralfriedhof. Dafür brauchen Sie natürlich jede Menge Geduld. Vielleicht haben Sie die ja, wenn Sie demnächst eingeschneit zu Hause hocken und Ihnen langweilig ist. Wer eine tolle Karte gebaut hat, darf sie uns gerne schicken. Wenn sie uns gefällt, veröffentlichen wir sie im Spielerforum. Der Editor benötigt *Battlefield 1942* in der Version 1.25 oder höher. JOACHIM HESSE

Info: www.battlefield1942.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER ECHTEN KUNDENSERVICE



»Michael Jackson: Nachttisch.«

Immer wieder blau

Oft genug liefern mir Firmen gute Gründe, um mich über ihr Verhalten zu beschweren. Häufig vermitteln dort die Bediensteten das Gefühl, es wäre besser, wenn ich dort nie mit meinem Anliegen aufgetaucht wäre. „Was wollen Sie? Ein Bankkonto eröffnen? Lassen Sie sich einen Termin geben, in zwei Wochen haben wir bestimmt Zeit für Sie." Übertrieben? Nein, wirklich passiert. „Diese Fahrkarte können Sie nur am Schalter kaufen, nicht im Zug. Hier müssen Sie den Normaltarif nehmen. Der kostet Sie das Doppelte." Übertrieben? Schön wär's! Oder wenn ich da bei den Computerspiele-Firmen an die Hotline-Tests denke, die wir seinerzeit durchgeführt haben ... eine Katastrophe. Zum Teil wenigstens. Da lobe ich mir Ravensburger. Der Funken in der Nacht. Der Regen in der Servicewüste Deutschland. Als Fan des Brettspiels *Das Verrückte Labyrinth* kaufte ich mir neulich auf dem Flohmarkt den Nachfolger *Labyrinth der Meister*. Zu Hause angekommen, stellte ich fest, dass einige Teile und die Anleitung fehlten. Ein K.-o.-Kriterium für ein Brettspiel, dessen Regeln ich nicht kenne. Nicht so bei Ravensburger. Nach ein paar Klicks auf www.ravens burger.de fand ich den Ersatzteilservice. Eine Mail und zwei Wochen später bekam ich alle fehlenden Teile zugeschickt. Völlig kostenlos. Davon dürfen sich andere Firmen eine dicke Scheibe abschneiden. Ein Hoch auf die Firma mit dem blauen Dreieck und vielen Dank! JOACHIM HESSE

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack



	Christian Bigge	Harald Fränkel	Joachim Hesse	Andreas Bertits	Christian Sauerteig	Ahmet Iscitürk	Benjamin Bezold
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	ACTION- & RENNSPIE-LE, ADVENTURES	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN
LORDS OF EVERQUEST	■■■■	■	■■	■■■■	■	■■	■■
	Knackig, aber nicht so gut wie *Warcraft*.	Schnarch. Dann lieber der Online-Rolli.	Wer Frust braucht, spielt lieber Lotto.	Gut, aber nicht das, was alle erwartet haben.	Urks! Nix für mich.	Ist halt nicht mein Genre.	Da bleibe ich lieber *Spellforce* treu.
PRINCE OF PERSIA	■■■■	■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■
	Ich bin kein Reckturner.	Hüpf-Prinzenrolle? Ganz witzig.	Auch ohne Pfefferminz der Prinz.	Lustig und macht Spaß.	Ich fand schon den Ur-Titel genial!	Ein erstklassiges Spiel!	Ich will lieber mit 'ner Tusse spielen.
JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH	■■■	■■	■■■	■■	■■	■	■■
	Was für ein Trash!	Spannend wie eine ARD-Bahnfahrt.	Manchmal will ich im Ausland wohnen.	Ich bin das Gesetz! Und sage: Ab in den Müll!	So schlecht, dass es fast schon cool ist.	Leide ich nicht schon genug?	Ein Spiel, das die Welt nicht braucht.
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
	Luftikus für Dauerfeuer-Daumen.	Endlich mal kein Schlafwagen-Flieger!	Zum Glück mehr Action als Simulator.	Endlich ein Simulator, den auch ich spielen kann.	Baby, Baby, Baller-Baller? Geil!	Endlich mal was anderes!	Für mich die Überraschung des Monats.
TERMINATOR 3	■	■■■	■	■	■	■	■
	Das hat Arnie nicht verdient.	Vergleich mit *BF 1942*: MUHAHAHA!	Dann lieber noch fünfmal den Kinofilm.	Damit wird Arnie bestimmt nicht wiederkommen.	Und noch eine Lizenzgurke ... Schnarch!	Warum gibt es dieses Spiel eigentlich?	Schade um die teure Filmlizenz.
BEYOND GOOD & EVIL	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■
	Nicht Fisch, nicht Fleisch.	Die Sau von der Frau find ich „Wow".	Die Grafik gefällt mir nicht.	Ist okay, aber nicht der Brüller.	Durchschnittskost vom *Rayman*-Macher.	Meine Kollegen haben keine Ahnung.	Für die langen Winterabende ganz okay.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = [illegible]

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

- **91 -100%** HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
- **81 - 90%** SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
- **71 - 80%** GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
- **61 - 70%** BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
- **51 - 60%** AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
- **41 - 50%** MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
- **≤ 40%** UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
Project Nomads	Radon Labs	11/2002
Tron 2.0	Monolith	10/2003
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Mythology	Ensemble Studios	11/2002
Spellforce	Phenomic	01/2004
Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Call of Duty	Infinity Wards	12/2003
No One Lives Forever 2	Monolith	11/2002
XIII	Ubisoft	12/2003
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 1942	Digital Illusions	10/2002
Counter-Strike	Valve	02/2001
Indiziertes Spiel	Epic	10/2002
RENNSPIEL		
Colin McRae Rally 3	Codemasters	07/2003
DTM Race Driver	Codemasters	03/2003
F1 Challenge 99-02	EA Sports	06/2003
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic 2	Piranha Bytes	12/2002
Morrowind	Bethesda	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Silent Storm	Jowood	12/2003
Civilization 3	Firaxis	03/2002
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simulations	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußballmanager 2004	EA Sports	01/2004
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
Pro Evolution Soccer 3	Konami	12/2003
NBA Live 2004	EA Sports	02/2004
NHL 2004	EA Sports	12/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002



>>Dekadenter Kronleuchter.<<

- Echtzeitstrategie im *Everquest*-Universum
- 3 Fraktionen
- 5 Lords pro Fraktion
- 12 Missionen pro Fraktion
- Alle Einheiten können aufsteigen.
- Einheiten dürfen in neue Missionen übernommen werden
- Frei konfigurierbares Interface
- 2 Einheiten können zu Rittern geschlagen werden.

AUF DVD
INTERAKTIVER TEST
DEMO
TRAILER

Drache ist süß!

In LORDS OF EVERQUEST kloppen sich drei Parteien im legendären Fantasy-Reich Norrath um die Vorherrschaft und ein magisches Artefakt.

Das derzeit erfolgreichste Online-Rollenspiel heißt *Everquest* von Sony Online Entertainment. Durch sechs Erweiterungen wurde die Welt Norrath detailliert ausgearbeitet und bietet eine epische Hintergrundgeschichte voller Konflikte. Bisher durften Sie diese allerdings nur in der virtuellen Gegenwart erleben und sich vorstellen, wie es denn zu den Zeiten der großen Kriege gewesen sein mag. Das ändert sich jetzt. 10.000 Spieljahre vor den Ereignissen des Online-Rollenspiels hauen sich im Echtzeitstrategiespiel *Lords of Everquest* drei Fraktionen die Schädel ein, um in den Besitz eines magischen Artefakts der Oger zu gelangen, das grenzenlose Macht verspricht. Sowohl die düsteren Shadowrealm-Anhänger als auch die mysteriöse Eldar Alliance und die Dawn Brotherhood wollen den Gegenstand in ihre gierigen Finger bekommen. Und Sie sollen dabei helfen.

HELDENSTRATEGIE

Lords of Everquest ist ein Echtzeitstrategiespiel in der Tradition von *Warcraft 3*. Nach dem fantastischen Intro, das eine gewaltige Schlacht zeigt, entscheiden Sie wie üblich, welche der drei Kampagnen Sie zocken wollen. Gleichzeitig wählen Sie damit auch Ihre Fraktion. Es folgt die Qual der Wahl: Welcher Held, im Spiel Lord genannt, darf's denn sein? Pro Fraktion stehen Ihnen fünf solcher Typen zur Verfügung. Für welchen Sie sich entscheiden, ist nicht nur maßgeblich für die Fähigkeiten, die Sie im Spiel einsetzen können, auch der Schwierigkeitsgrad wird so bestimmt. Manche Missionen lassen sich mit bestimmten Lords einfacher lösen. Lady T'lak haut beispielsweise mächtig zu, kann sich aber gegen Feinde aus der Luft nicht zur Wehr setzen, während Lord Kadian gegen beide Gegnerarten gut ankommt, dafür aber magischen Angriffen schutzlos ausgeliefert ist. Der Schwierigkeitsgrad kommt mitunter etwas unausgeglichen daher, da einige Missionen offensichtlich auf bestimmte Lords zugeschnitten sind. Wenn Sie sich für Ihren Recken entschieden haben, führt eine Zwischensequenz in Spielgrafik in die Mission ein und Sie legen endlich los.

ARMEENBAU

Wie in jedem Echtzeitstrategiespiel errichten Sie zunächst eine Basis. Mit einer Festung legen Sie los, ohne dieses fette



»Scheiße, schon wieder geblitzt.«


»Panne beim Drachensteigen: Schnur gerissen.«

Teil streikt die Baugewerkschaft. Anschließend benötigen Sie dringend Baracken für Ihre Armee, Wachtürme, um neugierige Gegner zu verjagen, und den „Summoning Star“ oder die Diebesgilde, um besondere Einheiten wie Magier oder Diebe zu erschaffen. Anhand des beiliegenden Techtrees erkennen Sie, welches Gebäude Sie brauchen, um weitere bauen zu können. Jede Fraktion gebietet über zehn Bauwerke und 15 Einheiten, die vom einfachen Kämpfer bis zum Elementarmonster reichen, und pflegt zudem ihren eigenen Baustil. Die Hütten des Shadowrealm wirken düster und bedrohlich, die Angehörigen der Eldar Alliance stehen mehr auf den Weichei-Natur-Look. In *Lords of Everquest* kommandieren Sie keine Arbeiter ab, um Ihre Basis aufzumöbeln. Das erfolgt automatisch. Arbeiter sind einzig und allein dafür da, Platin in Minen abzubauen. Die einzige Ressource im Spiel ist selten wie Gehaltserhöhungen in Verlagen, neue Minen sind deshalb heiß umkämpft. Nachdem Sie eine Truppe zusammengestellt haben, erkunden Sie endlich die Karten. Diese sind meist größer als beim Konkurrenten *Warcraft 3*. Unterwegs treffen Sie nicht nur auf feindliche Einheiten, die Ihnen ans Leder wollen. Ab und zu begegnen Ihnen auch neutrale Subjekte. Diese geben in einem Schwätzchen nützliche Nebenaufträge oder wollen Ihnen Schnäppchen anbieten. Die Zusatzmis-

So spielt sich Lords of Everquest

***Lords of Everquest* erfüllt die Erwartungen an ein typisches Echtzeitstrategiespiel. Überwiegend beschäftigen Sie sich mit Basisbau und -eroberung, die Missionen unterscheiden sich wenig voneinander. Durch die Rollenspiel-Elemente kommt etwas Abwechslung ins Spiel. Anhand einer Standard-Aufbau-Mission zeigen wir Ihnen, was Sie zu tun haben.**

AUFBAUEN

Am Anfang erstellen Sie eine Basis und eine Armee, um in die Schlacht zu ziehen.



EROBERN

Da die Rohstoffe sehr knapp sind, kämpfen Sie sich bis zur nächsten Mine durch und erobern diese.



LAKAI SPIELEN

Unterwegs treffen Sie auf Nichtspielercharaktere, für die Sie Nebenaufträge erledigen sollen.



VORANKÄMPFEN

Um die feindliche Basis zu erreichen, müssen Sie es mit Horden von Gegnern aufnehmen.



VERNICHTEN

Sind alle Feinde besiegt, zerstören Sie die Gebäude und beenden die Mission heldenhaft.



LORDS OF EVERQUEST

VERGLEICH

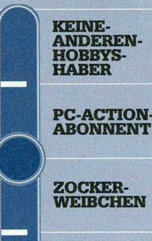
WARCRAFT 3	LORDS OF EVERQUEST	SPELLFORCE
ROLLENSPIELFAKTOR		
82% Hier steigen Helden auf. Rollenspiel-Elemente sorgen für Abwechslung und Stimmung.	85% Hier können alle Einheiten aufsteigen. Das ist prima und motiviert.	89% Der Rollenspielanteil ist wesentlich. Ohne würde es nicht halb so viel Spaß machen.
GRAFIK		
91% Noch immer eine Augenweide. Bunter geht es kaum und auch die Performance stimmt.	86% Die Welt wirkt etwas leblos und starr, dafür sind die Texturen und Effekte sehr gut.	93% Das Spektakel schlechthin. Fantastische Effekte, Modelle und Landschaften!
STORY		
90% Viele Wendungen garantieren Spannung bis zum Schluss – so muss ein Spiel sein.	68% Die Geschichte ist nett, kommt aber nur langsam in Fahrt und bleibt die ganze Zeit über zäh.	88% Tolle Story, die Sie vor den Monitor fesselt und ständig motiviert, weiterzuspielen.
MEHRSPIELER-MODUS		
92% Dank perfektem Balancing noch immer top. Nicht zuletzt wegen des Battlenets.	84% Sonys Internetservice SOE-Games.net verspricht Langzeitspaß, gutes Balancing.	77% Nichts neu, aber auch nichts schlecht. Auf Dauer zu eintönige Mehrspieler-Karten.
SPIELSPASS		
92% Es ist immer wieder eine Freude, *Warcraft 3* zu starten und sich im Spiel zu verlieren.	77% Gut, aber nicht weltbewegend. Der Spielspaß leidet unter der zähen Story.	90% Fantastischer Genremix mit genialer Story. Hier kommt keine Langeweile auf!
80% / 20%	65% / 35%	45% / 55%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Strategie; ROT = Rollenspiel

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

256 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

512 MB RAM		Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Für *Lords of Everquest* reicht ein Prozessor mit 1.800 MHz. Bei 256 MByte Hauptspeicher kommt es häufig zu kurzen Rucklern. Erst mit 512 MByte treten diese Nachlade-Zwangspausen nicht mehr auf. Unsere Testversion hatte Geschwindigkeits-Probleme bei Ati-Grafikkarten. Mit einer Geforce FX 5600 Ultra war der Strategie-Titel dagegen sehr gut spielbar. Der Regler „Rendering Detail" im Menü entlastet hauptsächlich die Grafikkarte.



PRO & CONTRA

- \+ Gute Grafik
- \+ Fantastische Musik
- \+ Alle Einheiten können aufsteigen.
- \+ Einheiten können in weitere Missionen übernommen werden
- \+ Zwei Einheiten können zu Rittern werden.
- \+ *Everquest*-Welt
- \+ Helden spielen eine große Rolle.
- − KI-Mängel
- − Story entwickelt sich sehr langsam
- − Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- − Welt wirkt etwas leblos



»Rapunzel: nicht zuhause.«

sionen sollten Sie nicht abschlagen, da Sie so mehr Erfahrungspunkte einheimsen. An einigen Stellen im Spiel schließen Sie auch einen Pakt mit einem der *Everquest*-Völker. Dazu entscheiden Sie, mit welchen Sie ein Bündnis eingehen. Es kann durchaus passieren, dass Sie in den Konflikt zweier verfeindeter Rassen hineingezogen werden. Falls Sie etwa den wolfsähnlichen Gnollen helfen, fühlen sich die Goblins verarscht und greifen Sie von diesem Moment an mit allen Mitteln an. Wägen Sie deshalb jede Entscheidung im Spiel sorgfältig ab. Hin und wieder marschieren Sie auch alleine los, um beispielsweise eine Höhle zu erkunden. Sofort kommt ein wenig Rollenspiel-Flair auf, eine willkommene Abwechslung zu den normalen Aufbau- und Eroberungsmissionen.

ERFAHRENE TRUPPEN

Die größte Besonderheit von *Lords of Everquest* ist, dass jede Einheit im Spiel aufsteigen und in neue Missionen übernommen werden kann. Dadurch werden Ihre Kämpfer stärker und halten auch wesentlich mehr aus. Wenn eine Einheit die sechste Stufe erreicht hat, können Sie diese sogar zum Ritter schlagen, maximal zwei davon lungern in Ihrer Truppe herum. Lesen Sie dazu den Kasten „Heldenübernahme garantiert!". Da alle Einheiten aufsteigen, ist es wichtig, nicht gleich mit der gesamten Truppe in feindliche Basen


Zauberei: Blau heilt, gelb macht stark, rot verbrennt.

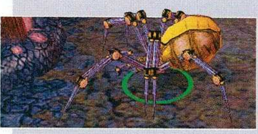
zu stapfen. Dies bringt nämlich nicht nur Ihnen, sondern auch dem Gegner Erfahrungspunkte. Sollten Sie den Kampf verlieren, stehen Sie später einer stärkeren Streitmacht gegenüber. Wie in jedem Echtzeitstrategiespiel müssen Sie erst herausfinden, welche Einheit überhaupt gegen spezielle Feinde geeignet ist. Die Dawn Brotherhood etwa verfügt nur über drei popelige Typen, die Feinde aus der Luft attackieren können. Sorgen Sie also dafür, dass Ihre Luftabwehr-Truppe schnell aufsteigt, wenn Sie unliebsame Überraschungen vermeiden wollen. Praktisch: Je höher die Stufe Ihres Lords, desto bessere Einheiten beschwören Sie. Kämpfer der sechsten Stufe kreieren Sie bereits mit einem Level-11-Lord. Während Ihrer Abenteuer finden Sie hilfreiche magische Gegenstände, die Sie einsacken dürfen. Diese reichen von Zauberspruchrollen, mit denen Sie unter anderem Drachen beschwören, bis zu Schutzamuletten, die vor allem für Helden und Ritter wichtig sind.

REVOLUTION?

Lords of Everquest sollte das Genre der Echtzeitstrategiespiele revolutionieren, wird diesem Anspruch aber nicht gerecht. Die künstliche Intelligenz ist zum Beispiel so eine Sache: Auf der einen Seite ziehen sich Bogenschützen und Zauberer brav in den Hintergrund zurück, um Gegner aus sicherer Entfernung zu beharken, andererseits kommt es aber auch vor, dass eine Einheit im Kampf einfach stehen bleibt und einen auf lau macht, nachdem ein Scherge erledigt ist. Und das, obwohl noch andere Feinde drum herumstehen. Einheiten schalten immer dann in den Pause-Modus, wenn Feinde bereits von kämpfenden Kollegen umringt sind und deshalb schlicht Platzmangel herrscht. Für den Ausgang einer großen Schlacht können ein paar Faulenzer fatale Folgen haben. Achten Sie deshalb darauf, nicht gleich Ihren gesamten Trupp auf einen Gegner zu hetzen. Es kann zu Frust führen, wenn Sie 50 Einheiten befehligen und beinahe jedem einzelnen Deppen einen Gegner zuweisen müssen, immer darauf achtend, dass die Willis auch wirklich kämpfen. Ihre Truppen tun prinzipiell genau das, was Sie ihnen sagen. Wenn Sie den Befehl geben, dass sich Einheiten zu einem bestimmten Punkt bewegen sollen, erledigen die das ohne Rücksicht auf Verluste. Selbst wenn die Jungs angegriffen werden, verteidigen sie sich nicht. Das geht gehörig auf die Nerven, denn falls Sie aus Versehen mal neben einen Feind klicken, ohne den Angriffsbefehl ausgewählt zu haben, rennt Ihr Trupp dumm durch die Gegend, während er attackiert wird. Zudem wissen die Truppen offensichtlich mit dem Befehl „Stellung halten" wenig anzufangen. Kommt ein Feind in Sicht, so stürmt Ihre Armee diesem oft in die Arme.

Metallarbeiter

Jede der drei Fraktionen schickt Arbeiter ins Rennen, um den wertvollen Rohstoff Platin zu sammeln. Diese seltsamen Gestalten stellen wir Ihnen im Folgenden vor.




ROBO-SPINNE

Leute mit Arachnophobie werden die mechanischen Spinnen der Shadowrealm-Anhänger hassen. Die achtbeinigen Krabbelviecher füllen ihren Hinterleib an einer Platin-Mine und „entleeren" sich wieder an der Festung.



SUPERBIENE

Der Biene-Maja-Verschnitt der Eldar Alliance saugt das Platin aus den Minen und lagert es in seinem Wanst, der sich bis zum Bersten füllt. An der Festung wird das kostbare Metall wieder ausgespuckt – lecker!



HEINZELMÄNNCHEN

Die Mischung aus Nikolaus und Gnom ist der Arbeiter der Dawn Brotherhood. Das Platin wird in seinem dicken Sack gesammelt. Wozu er allerdings ein Dynamitfass braucht, bei dem bereits die Lunte brennt, ist uns schleierhaft.


»Das mit dem Nagelstudio hatten die drei Männer missverstanden.«

Editier mich!



Was wäre ein Strategiespiel ohne Editor? Wie Spaghetti Bolognese ohne Parmesankäse. Damit Sie nicht verhungern, wenn Sie die Einzelspielerkampagne durchgezockt haben und alle Karten im Mehrspielermodus auswendig kennen, wird auch *Lords of Everquest* mit einem Editor ausgeliefert. Nach kurzer Einarbeitungszeit erstellen Sie mit diesem schnell und komfortabel neue Karten. Sie dürfen nicht nur Pflanzen, Gebäude und Monster platzieren, sondern auch das Terrain mit ein paar schnellen Mausklicks verformen.

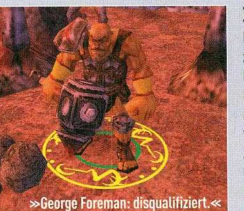
Die beheldst du bis zum Ende!



»Speisekarte: altägyptisch.«

TRUPPENTRANSFER

Bei *Lords of Everquest* können alle Einheiten im Spielverlauf aufsteigen. Das bedeutet nicht nur, dass diese Kämpfer immer besser werden, Sie müssen sich auch intensiver um sie kümmern. Denn Einheiten übernehmen Sie in neue Missionen, was zumindest zu Beginn des Spiels sehr nützlich ist. Am Ende jedes Einsatzes verfügen Sie über eine bestimmte Zahl an Transferpunkten, die Sie zu diesem Zweck einsetzen. Je höher die Stufe des Kämpfers, desto mehr Punkte kostet er. Lords und Ritter wandern automatisch in die nächste Mission.


»George Foreman: disqualifiziert.«

RITTERSCHLAG

Erreicht eine Einheit die sechste Stufe, dürfen Sie sie zum Ritter schlagen. Diese besonderen Kämpfer sind beinahe so stark wie Ihr Lord. Je nachdem, welche Einheit Sie hochgestuft haben, verändern sich deren Fähigkeiten. Ein Kämpfer haut als Ritter stärker zu, ein Heiler versorgt Wunden effektiver. Ritter umgibt zudem eine Aura, die Einheiten in der Nähe einen Bonus kredenzt. Da alle Kollegen aus Ihrer Truppe aufsteigen und zu „Mini-Helden" werden können, müssen Sie im Spiel besonders darauf achten, möglichst wenig Personal zu verlieren.


»Der neue Metallica-Drummer (rechts) ist ein Tier!«

»Zirkus Krone: Vorstellung abgebrochen.«

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Für mich ist *Lords of Everquest* eine Enttäuschung. Nach einer so langen Entwicklungszeit habe ich mehr erwartet. Dass alle Einheiten aufsteigen können und ich einige davon in das nächste Szenario übernehmen darf, ist zwar nett. Aber außer dieser Neuerung spielt sich der Titel genau wie *Warcraft 3*, ohne dessen Atmosphäre zu erreichen. Nervige KI-Aussetzer tun ein Übriges, um den Frustfaktor in die Höhe zu treiben. *Lords of Everquest* ist ein gutes und solides Strategiespiel, aber nicht mehr.

FAZIT



REBECCA RITTER

Lords of Everquest ist ein wenig wie ein One-Night-Stand. Es macht Spaß, aber irgendwie fehlt etwas. Was genau das ist, erschließt sich erst nach und nach. Obwohl Nörgel-Andi nicht ganz Unrecht hat, ist *Lords of Everquest* alles andere als schlecht. Die Grafik find ich schnuckelig, die Rollenspiel-Elemente wecken meine Domina-Gelüste. Ein wenig mehr Unterschiede zu anderen Echtzeitstrategiespielen hätten gut getan, trotzdem werden Genre-Fans und *Everquest*-Jünger auf ihre Kosten kommen.

Einen weiteren Kritikpunkt stellt die Hintergrundgeschichte um die Suche nach dem Artefakt der Oger dar. Die ist zwar interessant geraten, schleppt sich aber im Spielverlauf ohne echte Höhepunkte dahin. Ach ja: Zur Identifizierung von Gegenständen hätten wir uns ein simples Pop-up-Fenster gewünscht. Dann müsste man das viele Zeug nämlich nicht erst aufsammeln, um zu erfahren, um was es sich dabei handelt.

BEWEGUNG!

Grafisch punktet *Lords of Everquest* eifrig, alle Charaktermodelle sind sehr detailliert. Die Kamera lässt sich frei bewegen, Zooms ermöglichen spektakuläre Nahansichten. Dennoch macht die Spielwelt einen etwas leblosen Eindruck, alles wirkt statisch. Sich im Wind wiegende Bäume hätten hier schon Wunder gewirkt. Dafür sind die Wasseranimationen mit umherschwimmenden Fischen sehr schön anzusehen. Die dramatische Musik erreicht dank epischer Klänge Kinoniveau. Auch die zahllosen Labereien wurden mithilfe von Profi-Sprechern glänzend in Szene gesetzt. Mit seinem Interface schießt *Lords of Everquest* den Vogel ab: Dieses lässt sich individuell konfigurieren, Statusfenster schieben Sie frei herum oder blenden Sie einfach aus. Klasse! Selbstverständlich müssen Sie nicht nur alleine zocken. Im Mehrspielermodus treten Sie nicht nur im Netzwerk gegen bis zu elf Spieler an, auch Sonys eigener Internetdienst SOEGames.net lädt zum Zocken ein. Hier stellen Sie ähnlich wie auf Blizzards Battlenet-Servern in den Modi Capture the Flag, King of the Hill und Protect the Lord Ihre Fähigkeiten unter Beweis. Fazit: *Lords of Everquest* ist ein gutes Strategiespiel, das mit einigen neuen Features glänzt, aber auch Schwächen hat. Eventuell bessert Ubisoft bei der deutschen Version, die im Februar erscheinen soll, bei der KI noch nach. Das wäre sinnvoll, denn unsere englische Testversion erwies sich noch nicht als der erhoffte Strategiehammer.

ANDREAS BERTITS

LORDS OF EVERQUEST

MINDESTENS: 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM, Ati Radeon 9700

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Rapid Eye Entertainment
VERTRIEB:	Sony Online Entertainment/Ubisoft
INTERNET:	lordsofeverquest.station.sony.com
SPRACHE:	Englisch, Deutsch in Vorbereitung
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Englisch erhältlich/Deutsch im Februar

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team)Deathmatch; Capture the Flag, Protect the Lord etc.; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 12 Spieler
INTERNET: 12 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	86%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER



GUT – Knackiges Strategiespiel mit kleinen Macken.


RAVEN


LUCAS Arts

Wer hat an der Uhr gedreht?

PC ACTION GOLD

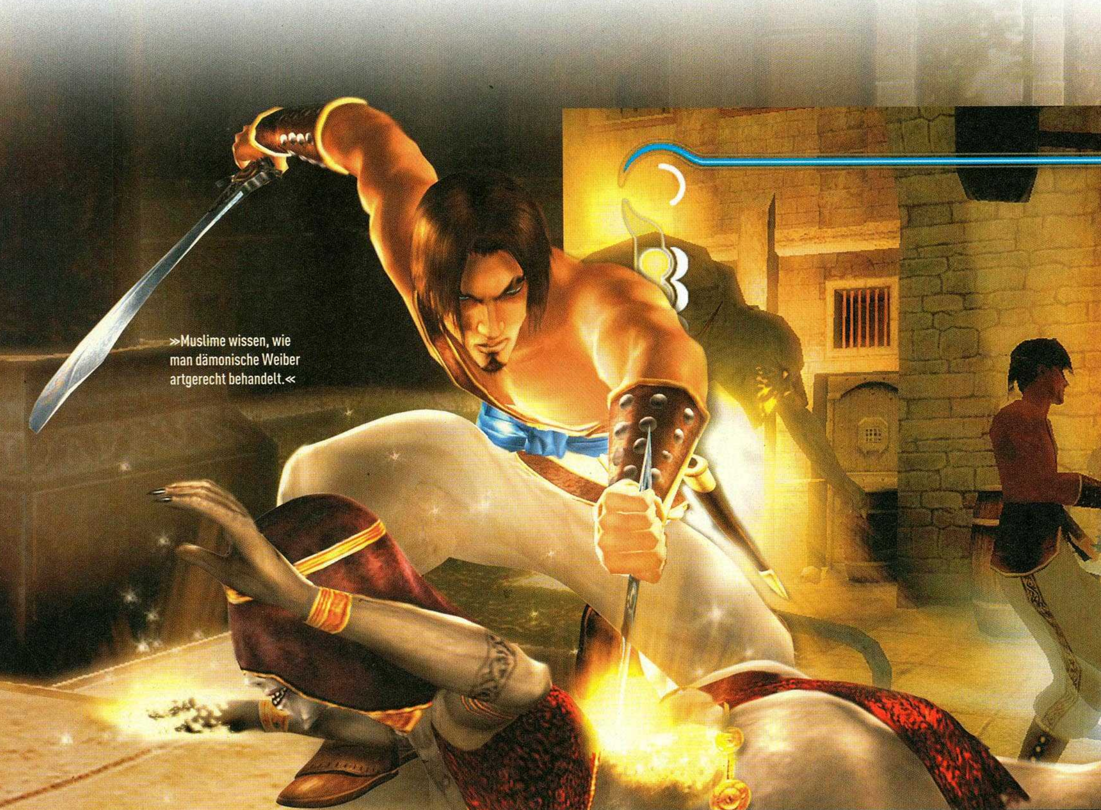
Ist es wirklich schon so spät? Keine Panik, denn der PRINCE OF PERSIA dreht die Zeit einfach wieder zurück, wenn's brenzlig wird. Ist das Remake besser als das angestaubte Original?

AUF DVD
2 VIDEOS

Da Sie in *PoP* einen arabischen Prinzen spielen, müssen Sie nicht nur morden, sondern auch klauen. Ganz zu Beginn beharken Sie deshalb mit König Papa eine gegnerische Festung. Um Ihrem Daddy zu imponieren, möchten Sie für ihn einen besonders wertvollen Schatz erbeuten. Da käme doch der Dolch der Zeit gerade recht! Also macht sich der Prinz auf, um dieses ganz spezielle Dönermesser einzusacken. Verbliebene Palastwachen werden fachgerecht über den Haufen geschnitzelt. Dann ist es so weit: Prinz Namenlos findet den Dolch der Zeit und stellt fest, dass dieser selbige manipulieren kann. Das wäre eigentlich spitze, nur geht wie immer alles schief. Auf einmal wimmelt es in der Festung nur so vor Monstern! Das ist schlecht. Eine scharfe Tussi mit schicken Glocken taucht auch auf. Das ist gut, denn die Glockenmaus namens Farah sieht nicht nur geil aus, sondern unterstützt den Spieler fortan bei seinem Abenteuer. Während Sie Ihren Kontrahenten mit Krummsäbel und Dolch die Pixel aus dem Leib hacken, nimmt Farah Gegner mit Pfeil und Bogen aufs Korn. Ehrlich gesagt, reißt die Alte nicht wirklich was raus, aber sie ist halt was fürs Auge. So wie die Angela Merkel von der CDU. Was Farah und Omar Pluderhose fortan erleben und warum ein fieser Großwesir den Dolch an sich reißen will, erfahren Sie in schicken Zwischensequenzen.

SPIEL OHNE GRENZEN

Ubisofts *Prinz* hat mit dem Original eigentlich nur noch den Namen und die Thematik gemein. Dank der so genannten

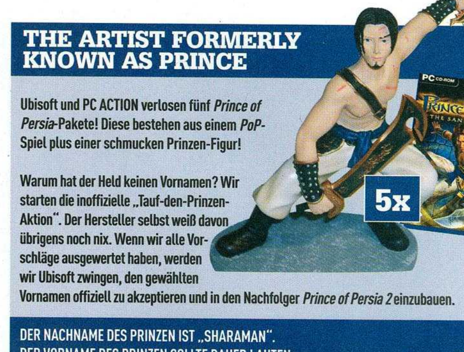


»Muslime wissen, wie man dämonische Weiber artgerecht behandelt.«

- **Remake des Klassikers *Prince of Persia***
- **Spielfigur mit 700 Animationsstufen**
- **Basiert auf JADE-Engine (wie *Beyond Good & Evil*)**
- **Spieler kann die Zeit zurückdrehen**
- **Von den Machern von *XIII*, *Rainbow Six 3: Raven Shield* und *Splinter Cell***

JADE-Engine ist der Nachfolger sowohl spielerisch als auch grafisch zwei Klassen besser. Der Spieler beackert endlich alle drei Dimensionen und die daraus resultierenden Möglichkeiten hat Ubisoft Montreal wirklich zu hundert Prozent ausgenutzt. Klar gab es schon vorher 3D-Abenteuer wie etwa die von Lara Croft oder Indiana Jones. Aus der Verfolger-Perspektive herumrennen, Gegner plätten und Rätselchen lösen – alles schon mal da gewesen. Der Prinz kann aber viel mehr. Nicht nur rennen, springen, schlagen, schleichen und hangeln. Normalerweise stehen zum Beispiel Wände in einem Spiel ja nur zu einem Zweck herum. Nämlich, um uns zu signalisieren: „Halt, hier geht es nicht weiter!“ Bei *PoP: The Sands of Time* eröffnen Ihnen die Wände aber sogar neue Wege! Der Prinz kann etwa am Gemäuer hochrennen und sich von ihm abstoßen. Wenn zwei Mauern nah genug beieinander stehen, stößt sich unser orientalischer Tausendsassa im Pingpong-Verfahren von einer Wand zur anderen ab und erreicht dadurch respektable Höhen. Meterbreite Abgründe überquert der Königssohn elegant, in dem er einfach die Wand entlangrennt. Allerdings geht das nur wenige Sekunden gut – danach stürzt auch ein echter Prinz ab und landet auf der Fresse. Dann müssen Sie den ganzen Abschnitt wieder von neuem beginnen – außer Sie drehen mit einem simplen Tastendruck die Zeit zurück. Ja, Sie haben richtig gehört. Wann immer Sie möchten, lässt sich das Geschehene verlangsamen oder zurückspulen, wie Ihr Lieblings-Pornovideo. Allerdings funktioniert das nur, solange Sie genug vom titelgebenden „Sand der Zeit“ getankt haben. Ist Ihr Sand-Depot leer, klappt's nicht mehr mit der Zeitmanipulation. Glücklicherweise finden Sie immer wieder Quellen, die Ihren Vorrat nicht nur wieder auffüllen, sondern im Laufe des Spieles auch vergrößern.

THE ARTIST FORMERLY KNOWN AS PRINCE



Ubisoft und PC ACTION verlosen fünf *Prince of Persia*-Pakete! Diese bestehen aus einem *PoP*-Spiel plus einer schmucken Prinzen-Figur!

Warum hat der Held keinen Vornamen? Wir starten die inoffizielle „Tauf-den-Prinzen-Aktion“. Der Hersteller selbst weiß davon übrigens noch nix. Wenn wir alle Vorschläge ausgewertet haben, werden wir Ubisoft zwingen, den gewählten Vornamen offiziell zu akzeptieren und in den Nachfolger *Prince of Persia 2* einzubauen.

DER NACHNAME DES PRINZEN IST „SHARAMAN“. DER VORNAME DES PRINZEN SOLLTE DAHER LAUTEN:

A) HEINZ RÜDIGER	B) ALI-FIGDUSI
C) SWEET DICK WILLY	D) OSAMA
E) BANDENKRIMINALITÄT	F) GUMMISCHWEIN
G) GEORGE W.	H) ADOLF-JEHOVA

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 18.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

TURN MICH AN

Was hat der Prinz noch Außergewöhnliches drauf? An Säu-

»Ich glaube, du hast eine Glühbirne verschluckt! Ich schneid Sie dir dann einfach kurz raus!«

»Robbie Williams neues Werk: Schwing, when you're winning.«

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

VERGLEICH

INDIANA JONES 6	TOMB RAIDER 6	PRINCE OF PERSIA
GRAFIK		
83%	82%	88%
Eigentlich grafisch sehr gut, einige Texturen sind aber völlig daneben.	Grafisch gibt es wenig zu meckern. Hier und da wären mehr Details gut gewesen.	Das Spiel sieht super aus – nicht nur auf modernsten Rechnern!
STEUERUNG		
79%	43%	89%
Steuert sich sowohl per Maus/Tastatur als auch mit einem Joypad gut.	So eine verkorkste, ungenaue und frustrierende Steuerung gab es selten.	Mit der gut durchdachten Steuerung haben Sie jederzeit alles im Griff.
STAR-POTENZIAL DES HAUPTCHARAKTERS		
90%	85%	79%
Jeder kennt ihn, jeder liebt ihn. Indiana Jones ist seit Jahrzehnten eine Kultfigur!	Das Spiel war kein Hit, doch Lara selbst steht allerorten noch immer hoch im Kurs.	Ein neuer Charakter mit Potenzial. Noch wirkt der Prinz etwas eindimensional.
SPIELSPASS		
80%	70%	89%
Indys Abenteuer ist nicht perfekt, doch Spaß macht sein Spiel allemal.	Ohne die katastrophale Steuerung hätte *TR 6* ein Hit werden können.	Abwechslungsreich, spannend und schön. Wir wollen Teil 2!
50% / 30% / 20%	45% / 30% / 25%	50% / 20% / 30%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Kämpfen; ROT = Grübeln; BLAU = Turnen

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKERWEIBCHEN
- DURCHSCHNITTSSPIELER
- LÖSUNGSBUCHKÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

256 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	grau	grau	grau	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	grau	grau	grau	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16	grau	grau	grau	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	grau	grau	grau	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16	grau	grau	grau	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	grau	grau	grau	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16	grau	grau	grau	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	grau	grau	grau	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16	grau	grau	grau	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	grau	grau	grau	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

900 MHz, 128 MB, GeForce2 Ti | 1.100 MHz, 256 MB RAM, Geforce3 Ti-200 | 1.400 MHz 256 MB RAM, Radeon 9600 Pro

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	grau	grau	grau	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	grau	grau	grau	orange	orange	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16	grau	grau	grau	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	grau	grau	grau	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 1.800 MHz	800x600x16	grau	grau	grau	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	grau	grau	grau	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 2.200 MHz	800x600x16	grau	grau	grau	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	grau	grau	grau	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 2.600 MHz	800x600x16	grau	grau	grau	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	grau	grau	grau	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Um *Prince of Persia: The Sands of Time* mit allen Details spielen zu können, reicht eine CPU mit 1.400 MHz. Wenn Sie die Schatten deaktivieren, läuft das Action-Adventure schon mit 1.100 MHz flüssig. Für die aufwendigen Effekte kommt es auf eine schnelle Grafikkarte an. In 1.024x768 erreichen Sie ab einer Geforce4 Ti-4200 spielbare Ergebnisse. Mit DX7-Beschleunigern (Geforce2/4 MX) startete unsere Testversion nicht.

PRO & CONTRA

- \+ Wundervolle Animationen
- \+ Sehr gute Lichteffekte
- \+ Wohl dosiertes Blurring (Unschärfe-Effekt)
- \+ Intuitive Steuerung
- \+ Schöner, orientalisch angehauchter Soundtrack
- \+ Rückspul-Option ist einfach genial
- \+ Fast perfekter Schwierigkeitsgrad
- \+ Genügsam in Sachen Hardware
- \+ Actionreiche Kämpfe
- − Geringer Spielumfang
- − Nicht alle Joypads werden unterstützt

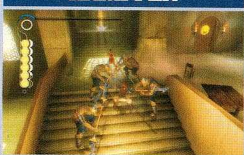
len rauf- und runterkriechen zum Beispiel. Wie ein kleiner Affe klettert der agile Bube an den senkrechten Teilen herum. Doch auch waagerecht angebrachte Fahnenmasten oder Äste missbraucht er für seine Zwecke. Einem Reckturner ähnelt er dann, unser Prinz, und wenn ein Seil seinen Weg kreuzt, macht er auf Tarzan. Fast hätten wir es vergessen! Schmale Latten und Mauern werden in einem schön anzusehenden Balanceakt überquert. All diese Fähigkeiten sind ja für sich allein schon cool. Richtig geil ist aber die Tatsache, dass der Spieler das Ganze oft kombinieren muss. Ein Beispiel: Sie befinden sich im unteren Teil eines riesigen Raumes, müssen aber irgendwie ganz nach oben. Aufzug und Rolltreppe gab es damals im antiken Persien nicht. Also wechseln Sie erst einmal in die Ego-Perspektive und sehen sich um. Ein paar Säulen, Verstrebungen, Fahnenmasten, zerfallene Plattformen und Mauern sehen für einen Normalbürger nicht nach viel aus. Für den Prinzen hat aber jedes dieser Teile eine Bedeutung. Sie klammern sich an eine Säule, klettern diese empor, springen von hier auf eine Plattform. Gerade noch gelingt es Ihnen, sich an dem Mistding festzukrallen. Sie ziehen sich am Mauervorsprung hoch. Einige Meter entfernt ragt eine metallene Querstrebe aus dem Mauerwerk. Kurz an der Wand entlanggerannt und schon kleben Sie an der Strebe. Mit Schmackes schwingen Sie herum, lassen los – und stürzen ab. Mist! Oh-

»Jane hat Tarzan wegen eines Buschnegers verlassen. Seitdem ist er nicht mehr der Gleiche.«

So spielt sich Prince of Persia

Moderne Prinzen hocken nur rum und winken in die Kamera. Der persische Monarch hingegen muss noch richtig für sein Geld arbeiten!

KÄMPFEN



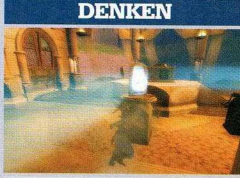
Prinzen hacken immer auf allen herum. Vor allem mit Schwert und Säbel lassen sich Aufsässige sehr gut auseinander nehmen.

TURNEN



Wer ein Kamel mit den bloßen Händen fangen kann, ist topfit! Kein Wunder, dass der Prinz so coole Bewegungen (Moves) auf Lager hat.

DENKEN



Der Prinz hat nicht nur Datteln unterm Turban. Es gilt wiederholt, die grauen Zellen anzustrengen. Zu knifflig wird es aber nie.

UHR ZURÜCKDREHEN



Wenn Prinz Pluderhose mal wieder danebenspringt, dreht er einfach kurz die Zeit zurück und versucht es erneut. Sehr praktisch!

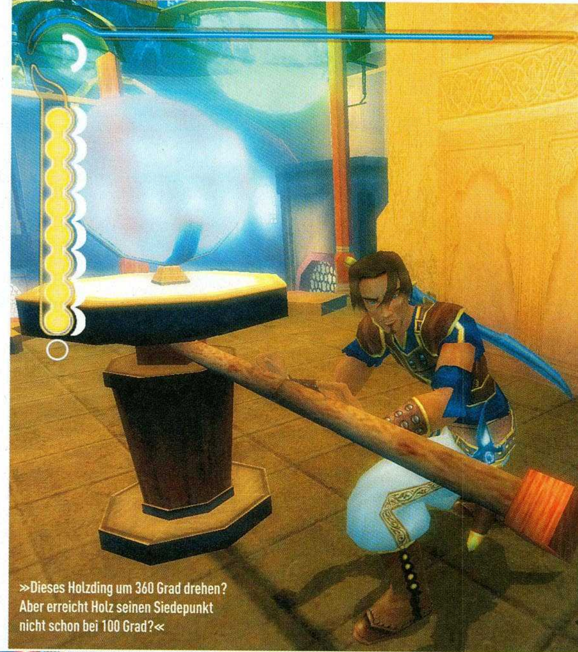
ne mit der Wimper zu zucken, spulen Sie zurück, wiederholen den Sprung und landen elegant auf einer nur wenige Zentimeter breiten Mauer. Vorsichtig balancieren Sie auf die andere Seite und hüpfen an die Wand. Da ragt das Gestein gerade noch so weit heraus, dass Sie sich daran entlanghangeln können. Nach wenigen Metern stoßen Sie sich wieder davon ab und landen sicher an Ihrem Zielort. Geschafft? Nicht ganz, denn hier warten schon ein paar Typen auf ihre Abreibung.

DOLCHE & GABBANA

In Auseinandersetzungen ist der Dolch der Zeit sauwichtig. Damit kämpfen Sie in Zeitlupe, was vor allem bei mehreren Widersachern von Nutzen ist. Um Gegner für immer zum Schweigen zu bringen, müssen diese nicht nur mit dem Krummsäbel bearbeitet, sondern zum Schluss vom Dolch durchbohrt werden. Erst dann lösen sich die Körper in Sand auf, wodurch praktischerweise Ihr Vorrat aufgefüllt wird. Angriffe blocken oder kontern Sie mit der rechten Maustaste (Standard-Einstellung). Wichtig, denn wer nur blind draufloshackt, hat vor allem in den späteren Levels absolut keine Chance. Auf das richtige Zusammenspiel von Angriff und Abwehr kommt es an. Sollte der Prinz selbst mal zu Boden gehen, sieht es schlecht aus, denn die feige Gegnerschar drischt auch dann noch auf ihn ein. Ziemlich unfair und wirklich nicht optimal gelöst. Versuchen Sie also immer auf den Beinen zu bleiben, damit die Energieleiste nicht zu schnell abnimmt. Die Lebenskraft lässt sich glücklicherweise an Wasserquellen wieder komplett auffüllen.

ANGENEHM RÄTSELHAFT

Immer nur turnen und kämpfen ist auf Dauer öde. Daher haben die Entwickler zahlreiche, mehr oder weniger



»Dieses Holzding um 360 Grad drehen? Aber erreicht Holz seinen Siedepunkt nicht schon bei 100 Grad?«

»Designer-Turban: 89 Euro. Schicker Mantel: 200 Euro. Gute Bildunterschrift: unbezahlbar!«

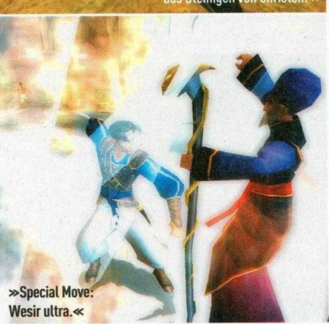
Wo ist das alte Stück?



In der PlayStation-2-Fassung des Titels lässt sich sogar das Original-Spiel von anno dazumal freischalten. In unserer PC-Testversion hat das leider nicht funktioniert und laut unserem Ubisoft-Ansprechpartner ist dieses Bonbon tatsächlich nur PS2-Besitzern vorbehalten. Egal, denn die alte Scheiße interessiert doch keine Sau mehr. Für Kinder und Jugendliche ist es aber sicherlich nett, den Originalprinzen mal in Aktion zu erleben. Nicht verzweifeln, liebe Kids! Es gibt das Ganze nämlich auch als Online-Flash-Spiel. Hier gelangen Sie direkt zum Spiel: www.princeofpersiagame.com/minigame/index.php.



»Kastration ohne Anästhesie war im alten Persien beinahe so beliebt wie das Steinigen von Christen.«



»Special Move: Wesir ultra.«

INTERVIEW „DER SCHULDIGE IST AMERIKANER!"

Yannis Mallat ist der Produzent, der für das *Prince of Persia*-Remake verantwortlich ist. Ohne ihn wäre dieses Spiel nie entstanden. Grund genug, ein paar Fragen zu stellen!

PC ACTION Herr Mallat! Erzählen Sie uns was über sich und Ihre Aufgabe bei Ubisoft Montreal.

MALLAT: Also ich bin da seit vier Jahren, mag Sushi und Kirschtomaten. Bei *Prince of Persia* war ich der Produzent, hab das Team zusammengestellt und dafür gesorgt, dass alles locker abläuft.

PC ACTION Ubisoft hieß ja bis vor kurzem noch Ubi Soft. Ein ziemlich krasser Namenswechsel! Welches Genie steckt hinter diesem cleveren Schachzug?

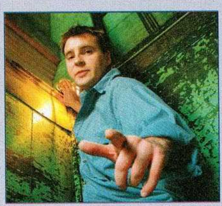
MALLAT: Wenn ich's ihnen verrate, müsste ich Sie danach töten.

PC ACTION Dann lieber nicht! Als Ihr Remake zum ersten Mal erwähnt wurde, dachten viele: „Nein, jetzt töten sie einen weiteren Klassiker!" Denen haben Sie ja das Gegenteil bewiesen. Wie fühlt man sich da?

MALLAT: Glücklich! Ich bin glücklich, stolz und natürlich müde. Es waren 26 harte Monate, doch es war jede Sekunde wert.

PC ACTION Jordan Mechner, der Erfinder des Prinzen, ist mit Ihrem Remake sehr zufrieden. Wieviel haben Sie bezahlt, damit er so etwas sagt?

MALLAT: Damit er so etwas erzählt? Gar nix! (lacht)



»DJ Bobo präsentiert seinen neuen Hit: Your Mystery is my History of Love.«

PC ACTION Persien ist ja seit einigen Jahrzehnten als Iran bekannt. Das bedeutet, dass der Prince of Persia ein Vorfahre von Ayatollah Ruhollah Khomeini ist! Der war ein fanatischer Sack, ein islamischer Fundamentalist und Tyrann, der Tausende aufgrund ihres Glaubens umbringen ließ! Uns können Sie nicht täuschen, Moslemboy! Sie wollen unser System untergraben!

MALLAT: Verdammt! Da haben wir bei den Recherchen tatsächlich geschlampt. Ich dachte, Persien war der 52. Bundesstaat der USA! Jetzt fällt es mir wieder ein. Der Schuldige ist Amerikaner! (lacht)

PC ACTION Würden Sie sagen, dass der Prinz ein moderner Moslem ist? So wie unser Ahmet, der Schweinefleisch ist und Frauen wie Tiere behandelt?

MALLAT: Eines ist sicher: Unser Prinz und euer Ahmet haben definitiv nicht denselben Schneider ...

PC ACTION Vielen Dank, denn Witze über Fette sind immer gut! Warum entwickelt Ubisoft Montreal eigentlich immer geile Titel? *Splinter Cell, Raven Shield, XIII, Prince of Persia* ...

MALLAT: Ganz einfach: Um dir Respekt beizubringen! (Atom-Lacher)

PC ACTION Ihr Lieblingswitz?

MALLAT: Was ist der Unterschied zwischen einem Autoreifen und 365 Kondomen? Ein Autoreifen ist ein Goodyear. 365 Kondome sind ein Very Good Year!

PC ACTION Hahahaha, wirklich komisch! *gähn* Beenden Sie bitte folgenden Satz: „Der Typ, der dieses Interview verbrochen hat ...."

MALLAT: ... sollte sofort entlassen werden.

schwere Rätsel eingebaut. Mal muss der passende Schalter für eine Tür gefunden, Kisten und anderes Zeugs verschoben oder rätselhafte Apparaturen bedient werden. Die Rätsel sind kniffig genug, um zu motivieren, überfordern aber selbst Anfänger nicht. Ubisoft Montreal gelang es zudem, die Komponenten Kampf, Akrobatik und Rätsel so geschickt zu kombinieren, dass der Spieler nie die Lust verliert. Sollte es übrigens vorkommen, dass Sie mal nicht weiter wissen, hilft eine so genannte Sandhose weiter. Im Endeffekt ist das nichts weiter als ein Speicherpunkt. Wenn Sie so eine Hose berühren, wird ein Filmchen abgespielt. Darin ist bruchstückhaft zu sehen, was den Spieler in den folgenden Räumen erwartet. Gut genug, um als Hinweis zu dienen.

NIX QUICKSAVE!

Bevor Sie über die fehlende Schnellspeicherfunktion jammern, sei Ihnen versichert: So etwas braucht man bei diesem Spiel wirklich nicht. Die Rücksetzpunkte sind fair und zahlreich. Dank der Rückspul-Taste arten auch extreme Turn-Einlagen nicht in Frust aus. Es gibt wirklich wenig Spiele, die einen so gut ausbalancierten Schwierigkeitsgrad vorweisen können wie *Prince of Persia: The Sands of Time*. Aber Ubisofts Orient-Märchen ist nicht nur spielerisch top, sondern auch in technischer Hinsicht ein Leckerbissen. Das fängt bei der Umgebungsgrafik an, die dank stimmungsvoller Lichteffekte und schöner Details wie flatternde Fahnen oder wehende Vorhänge für Zufriedenheit sorgt. Das eigentliche Highlight sind aber die flüssigen Bewegungsabläufe des Prinzen. Über 700 Animationsstufen hat man ihm spendiert, kein anderer Spieleheld dieses Planeten bewegt sich so geschmeidig wie er. Weiterhin gibt's orientalische Musik, realistische Soundeffekte und eine ausgezeichnete Sprachausgabe. So wurden unter anderem die deutschen Stimmen von Kate Winslet (Farah) und Leonardo DiCaprio (Prinz) engagiert. Tja, Adel verpflichtet!

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Als alter Sack, habe ich natürlich alle Vorgänger gespielt. Umso gespannter war ich auf die neueste Prinzenrolle. The Sands of Time ist ein wahres Feuerwerk der genialen Spielideen. Taktische Kämpfe, herausfordernde Akrobatik-Einlagen und eine echt märchenhafte Story, haben mich von der ersten Minute an in ihren Bann geschlagen. Als überzeugter Marokko-Tourist und Orient-Fan, gefiel mir vor allem das „Tausend und eine Nacht-Flair". Das die Kämpfe teilweise unfair sind und der Wiederspielwert eher gering ist, kann ich da locker verschmerzen.

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Im echten Leben bin ich ein fettes Schwein, das mit Anlauf gerade mal den Bordstein hochkommt. In *Prince of Persia* erklimme ich spielend meterhohe Mauern, wirbele wie ein Trapezkünstler durch die Lüfte und schlage sogar Frauen! Ein beinahe perfekt dosierter Schwierigkeitsgrad, die edle Optik und das durchweg fesselnde Spielprinzip machen mich wirklich glücklich. Allerdings wurde mir nach nicht einmal zehn Stunden der Abspann präsentiert und dabei hab ich oft rumgetrödelt. Doch in der Kürze liegt die Würze! So, ich geh mir jetzt in der Moschee einen Turban klauen.

PRINCE OF PERSIA

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,9 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 44,-
ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.prince-of-persia.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Als Prinz spielt man nicht mit Normalsterblichen!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

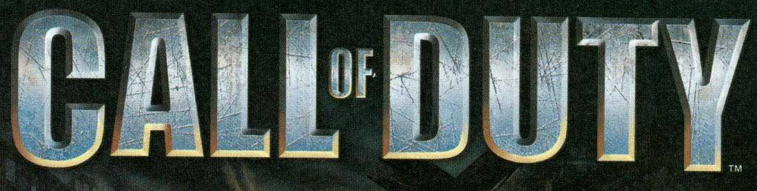
PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	88%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 89%

SEHR GUT – Lara hau ab und lass endlich den kleinen Prinzen ran!



ERLEBEN SIE UNGLAUBLICHE INTENSITÄT!





ERLEBEN SIE UNGLAUBLICHEN KLANG!



CHOSEN BY GAMES. LOVED BY GAMERS.

Call of Duty hat eine unglaublich intensive Soundkulisse – und dafür brauchen Sie die neue Sound Blaster Audigy 2 ZS!

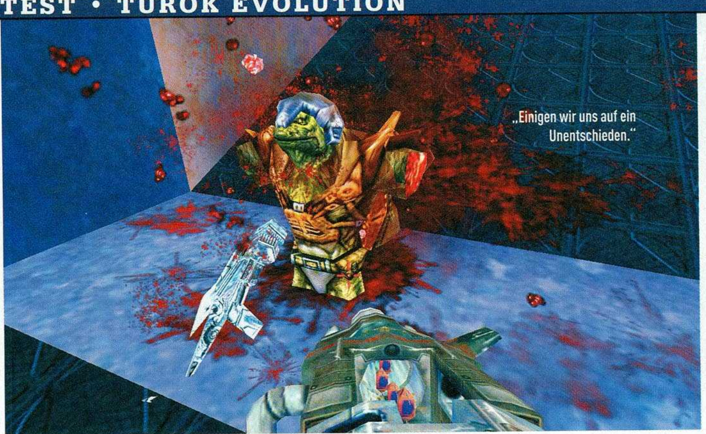
Hören Sie jeden Sound und jedes Geräusch um sich herum mit der kristallklaren Qualität von 24 Bit und der Präzision von EAX Advanced HD auf 7.1 Kanälen. Die Sound Blaster Audigy 2 ZS und die Creative Inspire- oder GigaWorks-7.1-Lautsprechersysteme lösen die Grenzen zwischen Realität und Spielen auf.

www.europe.creative.com/callofduty





CREATIVE


„Einigen wir uns auf ein Unentschieden."

FAZIT


AHMET ISCITÜRK

Turok Evolution erinnert mich an meine Vorgesetzten. Die sehen auch nicht grad super aus und sind oft überflüssig. Auf dem PC-Markt gibt es einfach genug Ego-Shooter, die mehr bieten. Übrigens: Der Titel erscheint als 16er- und als 18er-Fassung. Die 18er-Version bietet Blut und Verstümmelungen. Spaßiger wird's dadurch aber nicht – wobei es schon was hat, vergifteten Dinos beim Kotzen zuzusehen.

AUF DVD VIDEO

Ist der Arm dran?

Vor über einem Jahr durften Konsoleros in Acclaims TUROK EVOLUTION die Saurier rauslassen. Jetzt sind wir PC-Spieler an der Reihe. Kein Grund zum Feiern!

Die berühmteste Ego-Shooter-Rothaut der Welt ist wieder da, um fiesen Echsen und anderen hässlichen Viechern den Staub aus der Kapuze zu blasen. In der Ich-Perspektive hetzt der Spieler durch Innen- und Außen-Areale, killt fast ausschließlich nichtmenschliche Gegner und legt hier und da sogar einen Schalter um. Damit es etwas Abwechslung gibt, nimmt Turok zwischendurch auf einem Flugsaurier Platz und fliegt in der Verfolgerperspektive herum, während er mit Raketen und Blei um sich schmeißt.

ROCKT TUROK?

Wieso eigentlich kommt die PC-Version von *Turok Evolution* erst über ein Jahr nach den Konsolen-Fassungen heraus? Diese Frage haben wir uns nicht nur einmal gestellt. Der wohl plausibelste Grund war, dass Hersteller Acclaim eine in jeder Hinsicht aufgemotzte Version abliefern wollte. Bessere Texturen, neue Effekte und ein toller Online-Modus – das braucht halt seine Zeit! Als die Testversion endlich eintrudelte, mussten wir feststellen, dass leider gar nix verbessert wurde. Nach dem Spielstart fallen erst einmal die nicht vorhandenen Grafik-Optionen auf. Da *Turok Evolution* von Haus aus lediglich mit einer 640x480-Auflösung läuft, sind Augenschmerzen garantiert. Nicht einmal in der Anleitung steht, dass im Spielverzeichnis ein kleines Konfigurations-Programm versteckt ist, mit dem sich die Auflösung verstellen und Kantenglättung aktivieren lässt. Nur zufällig stolperten wir darüber und freuen uns schon jetzt auf die Artikel unserer Konkurrenten, die das übersehen haben. Geil ist die Grafik trotzdem nicht, was an Matsch-Texturen und polygonarmen Figuren liegt. Spielerisch ist auch nicht alles im Lot: Es scheint, als wären die Gegner durch die Bank blöder als ihre Konsolen-Kollegen. Oft rennen die Dino-Söldner einfach wie aufgescheuchte Hühner herum. Die Ego-Shooter-Levels sind eintönig und die Flugeinlagen nervig, weil schwammig zu steuern. Eine Schnellspeicherfunktion fehlt gänzlich.

AHMET ISCITÜRK

TUROK EVOLUTION

MINDESTENS:		
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD Win98	GENRE:	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	SHFF
SINNVOLL:	VERTRIEB:	Acclaim
1,5 GHz, 512 MByte RAM	INTERNET:	www.turok.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 und ab 18 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Steht zwar in der Anleitung, es gibt aber keinen Mehrspielermodus

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	69%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 61%

BEFRIEDIGEND – „Weißer Mann nix Spaß mit Rothaut!"


»Neu bei IKEA: Stuhlprobe.«


Obwohl er aus der Jura-Zeit stammt, hat er nie einen Gerichtssaal von innen gesehen!

- Kooperativer Story-Modus
- 11 Kapitel
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Tutorial
- 10 Waffen + 1 Granate
- 10 Mehrspielermodi

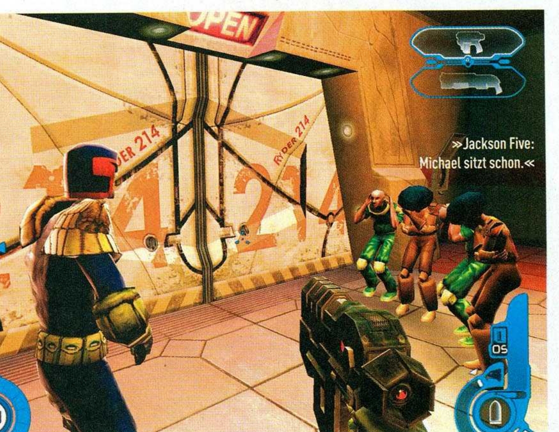
»Cum-Screenshot.«

Gib mir deinen Saft!

Wenn Vampire und Monster dumm kommen, dann blasen Sie ihnen in JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH Löcher in den Bauch. Der Rest wird verhaftet.

AUF DVD
VIDEO

Wenn Sie Günther Jauch bei *Wer wird Millionär* nach einem typischen Spruch von Judge Dredd fragt, loggen Sie am besten die Antwort „Ich bin das Gesetz!" ein. Dieser Satz ist das Markenzeichen von Dredd. Judge Dredd ist Polizist, Richter und Vollstrecker in einer Person. Der Mann, der keine Gnade kennt. Der härteste Knochen im Universum. Doch was hat Entwickler Rebellion (*Aliens vs. Predator*) mit dem zugehörigen Computerspiel angestellt? In den Comics läuft jedes zweite Bild vor Blut und Gehirnmasse über. Und hier? Hier wollte Herausgeber Vivendi eine Freigabe „Ab 16 Jahren" von der USK. Das hat geklappt. Allerdings ließ der Ego-Shooter dafür gehörig Federn: Blut sehen Sie in der deutschen Version keinen Tropfen. Es ist nicht so, dass PC ACTION bei Spielen generell losheult, wenn in Deutschland eine entschärfte Version erscheint. Aber hey, es geht hier um *Judge Dredd*! Ketchup-Orgien gehören zu *Dredd* wie Dieter zu Bohlen. Zudem hätten ein paar Spritzer Lebenssaft von den ungelenken Animationen der gegnerischen Spielfiguren abgelenkt. Aber bitte ... wir durften ja nicht entscheiden.



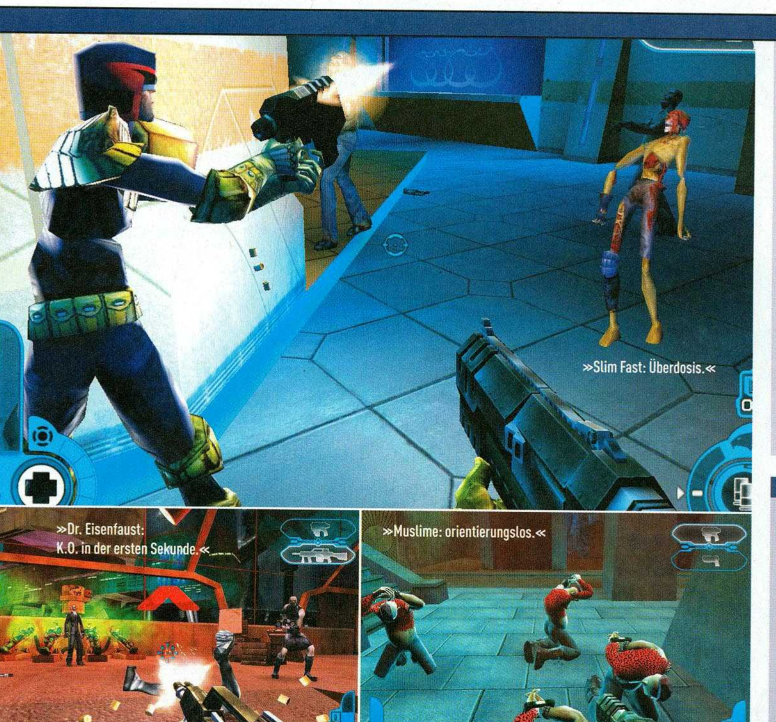
»Jackson Five: Michael sitzt schon.«

KLÄREN SIE DAS!

Zum Glück unterhält *Judge Dredd: Dredd vs Death* auch ohne rote Fontänen. Dafür sorgt das zynische Flair der Comic-Vorlage, das auch im Spiel einigermaßen rüberkommt. Alleine oder kooperativ mit einem Freund sollen Sie für Ruhe in der 400-Millionen-Metropole Mega-City One sorgen. Ihr Gegenspieler Judge Death und seine dunklen Judges halten dagegen. Finden Sie heraus, wo die Vampire herkommen, die die Gegend unsicher machen. Klären Sie, ob die Psi-Judges noch auf Ihrer Seite stehen. Erforschen Sie den Totenkult. Ohne dass Sie der Spielablauf geistig überfordert, bekommen Sie dabei alle Hände voll zu tun. Denn viel passt wirklich nicht in Ihre Hände. Gerade mal zwei Waffen können Sie gleichzeitig tragen. Da stellt sich die Frage, ob Sie neben der coolen Lawgiver-Pistole und ihren sechs Feuermodi eine Schrotflinte, ein MG oder ein Lasergewehr mitnehmen. Letztendlich sind Sie darauf angewiesen, welche der zehn Schießprügel Ihre Gegner fallen lassen.

NIE WIEDER U-HAFT

Statt wie in anderen Shootern Widerständler einfach niederzumähen, setzt *Dredd*



»Slim Fast: Überdosis.«

»Dr. Eisenfaust: K.O. in der ersten Sekunde.«

»Muslime: orientierungslos.«

Wurzelbehandlung

Judge Dredd gibt es nicht erst, seit Sylvester Stallone 1995 die Rolle im Kinofilm spielte. Seine Wurzeln hat der Gesetzeshüter im britischen Comic-Magazin *2000 AD*, in dem er seit 1977 eine tragende Rolle spielt. Viele Geschichten erschienen dort bereits um die Figur von Pat Mills, viele Zeichner und Autoren wurden verschlissen. Wer sich für die aktuellen Abenteuer interessiert, besucht die Verlags-Webseite www.2000adonline.com.

vs Death auf Handschellen. Nein, nicht der Art Handschellen-Zeitvertreib, den Herr Bezold manchmal mit seiner Freundin spielt, sondern echte Verhaftungen. Auf Knopfdruck warnt Dredd seine Feinde eloquent vor. Etwa mit „Halt, Gesetzesbrecher!", „Auf die Knie!" oder „Hände hinter den Kopf, Bastard!". Harmlose Passanten ergeben sich Ihnen daraufhin und Sie dürfen sie in den Knast schicken. Zum Beispiel wegen „Führens eines Hamsters ohne Lizenz" (drei Monate), „Geräuschbelästigung" (drei Monate), „Betteln" (sechs Monate) oder „Rauchen in der Öffentlichkeit" (ein Jahr). Die dickeren Fische laufen meist erst weg oder schießen auf Sie. Dafür bekommen die Damen und Herren von Ihnen direkt lebenslänglich: Terrorbekämpfung à la George W. Bush. Wer direkt exekutiert, ohne die Brut zu verhaften, den bestraft das Spiel mit einem Rückgang der „Rechtanzeige". Sinkt der Wert unter null, erklärt Sie die Justizbehörde für plemplem und schickt eine Sondereinheit los, um Sie aus dem Verkehr zu ziehen. Zudem schalten sich bei „unrechtmäßigen Todesfällen" nach einem beendeten Level weniger Extras frei, etwa neue Mehrspieler-Charaktere und Action-Modi. Beim zuletzt Genannten dürfen Sie kleinere Aufgaben wie „Überleben, bis Verstärkung eintrifft" lösen.

DEATHMATCH & SÖHNE

Im Mehrspieler-Part gibt es zwölf Modi. *Dredd vs Death* bietet dabei zahlreiche gängige Standards in zum Teil leicht abgewandelten Varianten: Deathmatch, Elimination (beides auch im Team), King of the Hill (Kopfgeldjäger) und so weiter. Da sich auch die zugehörigen Karten durchdacht präsentieren, ist für längerfristigen Spielspaß bei genügend Mitspielern gesorgt. Wer möchte, tritt gegen Bots an. Die computergesteuerten Gesellen überzeugen aber schon im Story-Modus nicht gerade mit überragender Intelligenz. Wenn der Spieler aus der Entfernung angreift, lassen sie sich abschießen wie Zielscheiben. Der Nahkampf eines Bots besteht in der Regel darin, hirnlos auf Sie zuzurennen. Manchmal bringen sich die Kerle auch mit einem Granatwerfer selbst um. Herzlichen Glückwunsch! *Dredd vs Death* ist alles in allem ein solides Actionspiel mit einigen guten und zahlreichen schwachen Momenten: keine Offenbarung, aber unterhaltsam. JOACHIM HESSE

IM VERGLEICH

Star Trek: Elite Force 2	87%
Judge Dredd: Dredd vs Death	68%
Terminator 3: Krieg der Maschinen	40%

Bei Ego-Shootern mit Actionlizenz landet *Judge Dredd* im gehobenen Mittelfeld. *Elite Force 2* zeigt dem Titel allerdings seine technischen und spielerischen Grenzen. Der *Terminator* sollte – zumindest im Einzelspielermodus – dorthin gehen, wo er hingehört: auf den Schrottplatz.

FAZIT



JOACHIM HESSE

Mit dem coolen Richter durch Mega-City One zu streifen und Freiheitsstrafen zu vergeben macht mir trotz aller Mängel Spaß. Warum, weiß ich selbst nicht so genau. Die Gegner sind doof, die Grafik durchschnittlich und das Spiel nichts Besonderes und zu allem Übel auch noch beschnitten. Trotzdem wird es spannend, wenn mir im Kaufhaus plötzlich brennende Zombies entgegenwanken oder mir verrückte Wissenschaftler ihre Schergen auf den Hals hetzen. Wer etwas anderes behauptet, bekommt lebenslänglich – wegen Gotteslästerung.

JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 1,42 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, Geforce FX 5800

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Rebellion
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	www.dreddvsdeath.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Eliminierung, Blockkrieg, Kopfgeldjäger etc.; 1 Spieler/CD
PC: 2 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	65%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER **68%**

BEFRIEDIGEND – Solide Comic-Adaption, die aber Wünsche offen lässt.



Guten Sturzflug!

Ein Flieger, der Geschichte schreibt: Bei SECRET WEAPONS OVER NORMANDY ballern Sie bis die Tragfläche kracht und erleben eine spannende Hintergrundstory.

- 26 Fluggeräte
- 36 Levels
- 5 Schauplätze
- Missionseditor
- Ego- oder Verfolgerperspektive
- Zeitlupenfunktion

AUF DVD
DEMO & VIDEO

»Flugschauen: immer wieder ein tolles Erlebnis.«

»Neulich beim Augenarzt: F,I,C,K,E,N.«

Wer alle 36 Levels absolviert, darf zur Belohnung einen X-Wing oder TIE Fighter fliegen.

Noch 3.000 Meter bis zum Ziel und von Abfangjägern fehlt jede Spur. Bis jetzt haben die Krauts nie eine Waffenfabrik kampflos dem Feind überlassen. Da muss doch irgendwas faul sein! Gerade als Sie zum Sturzflug ansetzen wollen, zischt etwas Schwarzes an Ihnen vorbei. „Hast du das gesehen? Die Deutschen sind tatsächlich im Besitz von Düsenflugzeugen! Komm, wir hauen ab!" Denkste! Kaum hat Ihr Flügelmann das ins Funkgerät gekrächzt, geht seine Maschine in Flammen auf. „Ich schmiere ab!" Sie sind auf sich allein gestellt. Zwei Me-262 nähern sich Ihrem Heck. In Ihrer Verzweiflung steuern Sie einen Canyon an und versuchen mit halsbrecherischen Manövern die Verfolger abzuschütteln. Vielleicht schätzt einer seine Geschwindigkeit falsch ein und knallt gegen die Felsen. Die Rechnung geht tatsächlich auf. Ihre Gegner zerschellen in der virtuellen Schlucht. Immer diese Raser!

SIMULATION ADE!

Das Wichtigste zuerst: *Secret Weapons over Normandy* ist keine Flugsimulation, sondern ein Actionspiel. Wer auf Realismus à la *IL-2 Sturmovik* abfährt, bekommt bei Lawrence Hollands (*Secret Weapons of the Luftwaffe*, *X-Wing*) neuestem Streich einen Lachkrampf. Die 24 historischen Maschinen sehen ihren Vorbildern zwar sehr ähnlich, besitzen jedoch die Flugphysik eines Raumschiffs. Strömungsabrisse sind etwa bei riskanten Manövern seltener als Heimsiege von Hertha BSC Berlin. Kein Wunder. Offensichtlich herrscht während des virtuellen Zweiten Weltkriegs eine Schwerkraft wie auf dem Mond. Oder warum leidet Ihr Pilot nie unter den G-Kräften in Form eines Red- oder Blackouts? Ebenfalls ein Witz: das Schadensmodell. Beschädigungen wirken sich weder auf die Steuerung aus, noch werden sie an der Außenhülle dargestellt. Stattdessen informiert Sie ein Trefferbalken über den Zustand Ihres Arbeitsgeräts. Ist dieser ausgefüllt, geht's abwärts. Schwach auch, dass Cockpits einfach wegrationalisiert wurden.

ZEIG'S IHNEN!

Genug gelästert! Was zählt, ist der Spielspaß. Und den gibt's in *Secret Weapons over Normandy* zuhauf. Wie bei *Crimson Skies* ist die Kampagne in eine spannend erzählte Story eingebettet. Zwi-



»Flunder gibt es immer wieder.«



»Erste Klasse: Sitzheizung.«

So spielt sich Secret Weapons Over Normandy

MISSIONIEREN



Kaum ein Einsatz ähnelt dem anderen. In dieser Mission befreien wir Kameraden aus einem Kriegsgefangenenlager.

BALLERN



Es wird nicht immer geflogen. Ab und an klemmen Sie sich auch hinter ein stationäres Geschütz und ballern, bis die Schwarte kracht.

PRAHLEN



Waren Sie gut, gibt's einen Orden. Ferner winken haufenweise Upgrade-Anträge, mit denen Sie Ihre Flieger aufrüsten.

FÜRCHTEN

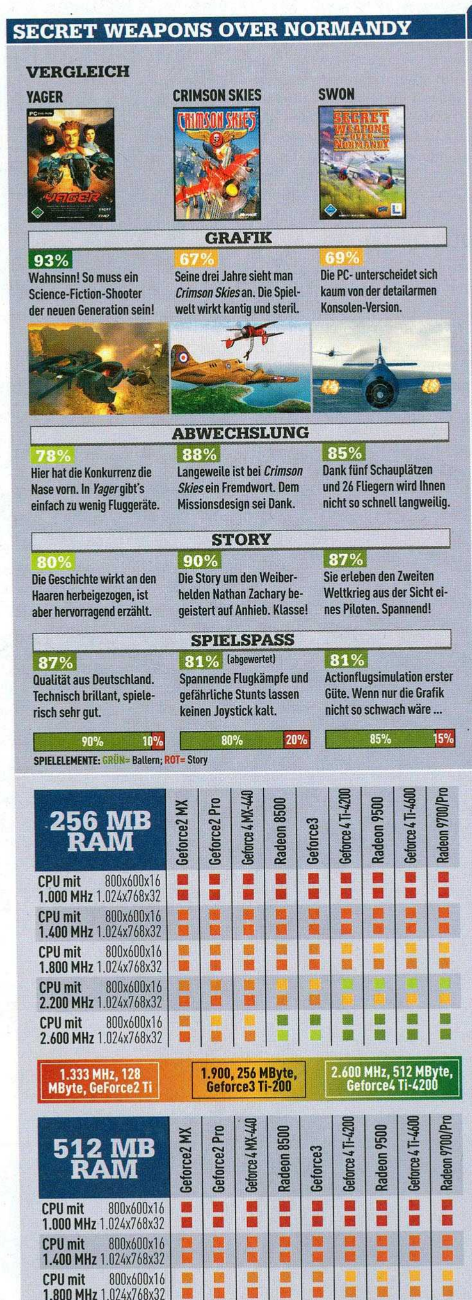


Über der Normandie begegnen Ihnen sonderbare Flugzeuge. Machen Sie sich vor Angst bloß nicht in die Hose!

ABSCHMIEREN



Quax der Bruchpilot hätte an *Secret Weapons Over Normandy* seine helle Freude. So oft wie hier stürzen Sie nirgends ab.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

VERGLEICH

YAGER	CRIMSON SKIES	SWON

GRAFIK

93%	67%	69%
Wahnsinn! So muss ein Science-Fiction-Shooter der neuen Generation sein!	Seine drei Jahre sieht man *Crimson Skies* an. Die Spielwelt wirkt kantig und steril.	Die PC- unterscheidet sich kaum von der detailarmen Konsolen-Version.

ABWECHSLUNG

78%	88%	85%
Hier hat die Konkurrenz die Nase vorn. In *Yager* gibt's einfach zu wenig Fluggeräte.	Langeweile ist bei *Crimson Skies* ein Fremdwort. Dem Missionsdesign sei Dank.	Dank fünf Schauplätzen und 26 Fliegern wird Ihnen nicht so schnell langweilig.

STORY

80%	90%	87%
Die Geschichte wirkt an den Haaren herbeigezogen, ist aber hervorragend erzählt.	Die Story um den Weiberhelden Nathan Zachary begeistert auf Anhieb. Klasse!	Sie erleben den Zweiten Weltkrieg aus der Sicht eines Piloten. Spannend!

SPIELSPASS

87%	81% (abgewertet)	81%
Qualität aus Deutschland. Technisch brillant, spielerisch sehr gut.	Spannende Flugkämpfe und gefährliche Stunts lassen keinen Joystick kalt.	Actionflugsimulation erster Güte. Wenn nur die Grafik nicht so schwach wäre ...
90% / 10%	80% / 20%	85% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Ballern; ROT= Story

256 MB RAM	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									

1.333 MHz, 128 MByte, GeForce2 Ti | 1.900, 256 MByte, Geforce3 Ti-200 | 2.600 MHz, 512 MByte, Geforce4 Ti-4200

512 MB RAM	Geforce2 MX	Geforce2 Pro	Geforce 4 MX-440	Radeon 8500	Geforce3	Geforce 4 Ti-4200	Radeon 9500	Geforce 4 Ti-4600	Radeon 9700/Pro
CPU mit 1.000 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.400 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.800 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.200 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.600 MHz 800x600x16 / 1.024x768x32									

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Die Spielgeschwindigkeit hängt sehr stark von der verwendeten CPU ab. Bei einer CPU mit weniger als 2.700 MHz wählen Sie für „Gelände-Qualität" und „Vegetationsdetails" den Wert „Normal". In den aufwendigen Finnland-Einsätzen sollten Sie hierfür sogar „Low" auswählen. Die Grafikkarte spielt nur eine untergeordnete Rolle. Eine Geforce3 Ti-200 reicht für eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten.

PRO & CONTRA

+ Toll erzählte Story
+ Viele Flugzeuge
+ Motivierendes Bonussystem
+ Upgrades
+ Gute deutsche Synchronsprecher
+ Spannendes Missionsdesign
+ Fünf Schauplätze
+ Prima Steuerung
+ Leichter Spieleinstieg
+ Klasse Soundtrack
- Stellenweise unfair
- Altbackene Grafik
- Kein Geschwindigkeitsgefühl
- Kein Mehrspielermodus
- Abruptes Ende

schen den 16 Missionen spinnen Videosequenzen die Geschichte um einen US-Elitepiloten, nämlich Sie, fort. Hintergrund: Die Briten kriegen mal wieder nichts gebacken. Schuld daran ist die deutsche Elite-Flugstaffel Nemesis. Sie führt die Royal Air Force regelrecht vor. Die Amis können das nicht mit ansehen und schicken Sie kurzerhand über den großen Teich, um Hitlers Luftwaffe die Flügel zu stutzen. Die Tommys sind begeistert und teilen Sie den Battlehawks zu. Mit ihnen kämpfen Sie über dem Ärmelkanal und bereisen die halbe Welt. Sie eilen nach dem Angriff auf Pearl Harbor zu Hilfe, unterstützen die russischen Truppen vor Stalingrad, heizen Rommels Mannen in der Wüste Afrikas ein und überwachen während des D-Days die Landung der Alliierten in der Normandie.

SUCH DIR EINE AUS

Bevor Sie abheben, wählen Sie im Hangar das passende Fluggerät. Nichts ist unpassender, als mit einem Jagdflugzeug einen Schiffskonvoi anzugreifen. Anfangs steht übrigens bloß eine popelige Hawker Hurricane Mk.1 herum. Je mehr Einsätze Sie absolvieren, desto vielfältiger wird das Angebot. Ähnliches gilt für Ihre Munitionskammer. Wenn Sie neben den Primär- auch noch Sekundär- und Bonusziele erledigt haben, winken zur Belohnung weitere Upgrades. Mit denen tunen Sie Ihre Kisten nach allen Regeln der Kunst. Fast wie bei *Need for Speed: Underground*. Sie bauen einen besseren Motor ein, verstärken die Panzerung oder schrauben zusätzliche Waffenaufhängungen unter die Tragflächen. Falls Sie in der Kampagne nicht weiterkommen, empfehlen wir Ihnen, eine der 20 so genannten Herausforderungen anzunehmen. Diese bescheren Ihnen weitere Upgrades und Flieger. Vielleicht klappt's mit denen.

ICH SCHAFF'S NICHT!

Wo wir auch schon bei einem der Hauptkritikpunkte wären: dem Schwierigkeitsgrad. Der ist streckenweise so heftig, dass Sie den Joystick am liebsten in den Monitor bohren würden. In der Finnland-

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Endlich mal ein Flugi, der nicht nur Langweiler-Bezold vor dem Bildschirm fesselt. Statt stundenlang durch die Gegend zu fliegen, während mein Arm auf dem Schubkontrollregler einschläft, gibt es hier lupenreine Action im Sekundentakt. Die Missionen sind fesselnd und abwechslungsreich, die Gegner klasse und die Steuerung leicht zu erlernen. Würde die Optik nicht genauso altbacken wie ein Aeroflot-Flieger von innen aussehen und gäbe es gar noch einen Mehrspielermodus, hätte sich die luftige Baller-Orgie glatt einen festen Stellplatz in meinem Festplatten-Hangar gesichert.

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Nein, mit so was flieg ich nicht! Anfangs war ich entsetzt. Was, bitteschön, ist das für ein bescheuertes Flugmodell? Und wo ist mein Cockpit? Das kann doch keinen Spaß machen! Denkste! Nach der zweiten Mission waren meine Zweifel wie weggeblasen. Woran's lag? An den tierisch spannenden und actionreichen Einsätzen. Ich habe mich stellenweise wie zu guten alten *Wing Commander*-Zeiten gefühlt. Ein wahrer Ohrenschmaus ist übrigens Michael Giacchinos Soundtrack. Er macht die dichte Atmosphäre perfekt.

TOLLE FLUGPREISE!

PC ACTION und Activision verlosen fünfmal die Actionflugsimulation *Secret Weapons Over Normandy*. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:



WIE HEISST DER CHEF VON TOTALLY GAMES?

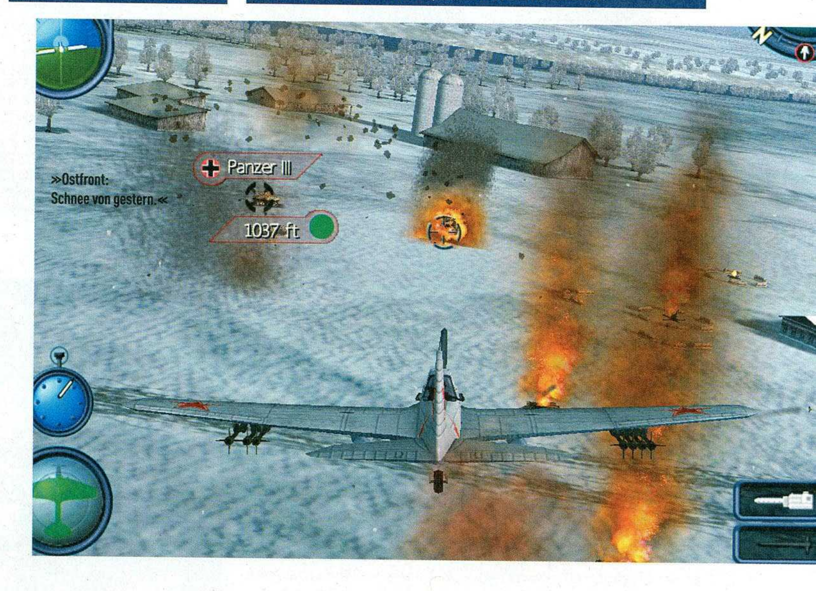
A) LARRY LAFFER
B) LAWRENCE VON ARABIEN
C) LAWRENCE HOLLAND

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 18.

5x

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

Mission etwa begegnen Sie den ersten deutschen Wunderflugzeugen. Bis Sie die richtige Taktik gegen die ausgetüftelt haben, vergeht locker eine Stunde. Eine echte Speicherfunktion anstelle der Checkpunkte hätte bei den längeren Einsätzen mehr Sinn gemacht. Große Klasse sind dafür die abwechslungsreichen Missionen. Langeweile kommt nie auf. Sie beschützen einen Deserteur vor anrückenden Panzern, fangen V2-Raketen ab, jagen Torpedobomber, befreien Kriegsgefangene, stehlen ein Geheimflugzeug von der Startbahn – klasse! Ab und an klemmen Sie sich sogar hinter eine Flugabwehrkanone oder bedienen in der B-17 Flying Fortress das Bordgeschütz – *Incoming* und *Yager* lassen grüßen. Falls Sie die Übersicht verlieren, genügt ein Knopfdruck und das Spielgeschehen läuft in Zeitlupe ab. So lange Sie wollen. Sehr hilfreich!



»Ostfront: Schnee von gestern.«

DU BIST JA HÄSSLICH!

Bei der Grafik hat sich Totally Games nicht mit Ruhm bekleckert. Bis auf die höheren Auflösungen von maximal 1.600x1.200 Bildpunkten bietet die PC-Optik kaum mehr als das Konsolen-Pendant. Die detailarmen Flugzeuge schauen aus wie schlampig zusammengebastelte Revell-Modelle und das Meer erinnert an einen zugefrorenen See. Wenigstens sind die Explosionen und Spezialeffekte sehenswert. Die Landschaftsgrafik ist okay, allerdings wird im Tiefflug überhaupt kein Geschwindigkeitsgefühl vermittelt. Sie haben den Eindruck, mit einem Zeppelin über die Schlachtfelder zu tuckern.

TOP SECRET!

Secret Weapons over Normandy könnte genauso gut „World War 2 Air Combat Simulation" heißen. Grund: Die Secret Weapons, also die Wunderwaffen, tauchen erst im letzten Spieldrittel auf. Das finden wir genauso doof wie den abrupten Schluss. Kaum ist der letzte Bomber über Omaha Beach abgeschossen, flackert der Abspann über den Bildschirm. Da hätte sich das Team um Lawrence Holland etwas mehr Mühe geben können. Na ja, man kann eben nicht alles haben ... BENJAMIN BEZOLD

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

MINDESTENS: 850 MHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, Joystick

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Totally Games
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.overnormandy.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Über der Normandie sind Sie auf sich allein gestellt.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

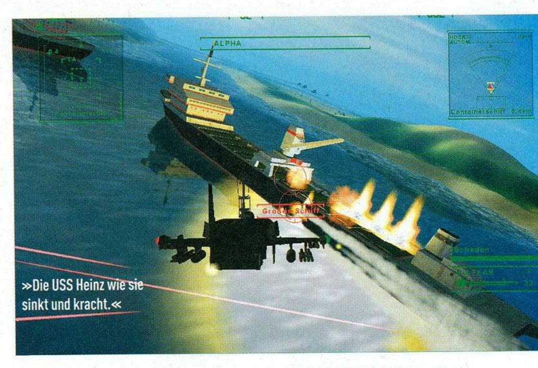
PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	69%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 81%

SEHR GUT – Spannend erzählter Action-Flieger vom X-Wing-Schöpfer.

Fair Strike

Im Jahr 2005 wird eine internationale Anti-Terror-Einheit gegründet, um Bin Ladens Schergen ein für alle Mal den Garaus zu machen. Sie bekämpfen dabei die Bösewichte aus der Luft. Natürlich nicht mit einer klapprigen Bundeswehr-Möwe, sondern mit sechs der modernsten Helis der Welt. Wobei die Betonung auf „Welt" liegt. Denn *Fair Strike* beschränkt sich nicht auf US-Geräte. Als erstes Hubschrauberspiel überhaupt simuliert das Programm auch die russische Tarnmaschine Ka-58 Black Ghost. Außerdem mit von der Partie: PAH-2 Tiger, AH-64A Apache, RAH-66 Comanche, Ka-50 Hokum und Ka-53 Alligator. Laut Hersteller ist *Fair Strike* gleichermaßen für Simulations-Fetischisten und Actionspieler geeignet. Stimmt nicht! Trotz zweier Flugmodelle bleiben Realitätsfanatiker auf der Strecke. Die Instrumente und Cockpits sind viel zu simpel, die Joystick-Steuerung eine Katastrophe. Wer auf unkomplizierte Kämpfe à la *Comanche 4* steht, darf zugreifen. Mit Novalogics Meisterwerk kann *Fair Strike* allerdings nicht mithalten. Was vor allem an den spannungsarmen Missionen und der unspektakulären Grafik liegt. BENJAMIN BEZOLD



»Die USS Heinz wie sie sinkt und kracht.«

FAZIT



Sie haben keinen Joystick? Macht nichts! Die sechs Hubschrauber lassen sich hervorragend mit Tastatur und Maus fliegen. Ehrlich gesagt habe auch ich nach ein paar Missionen zur Ego-Shooter-Kombination gegriffen. Denn die Joystick-Steuerung ist missraten.

FAIR STRIKE

MINDESTENS:	GENRE:	Flugsimulation
800 MHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 45,-
SINNVOLL:	ENTWICKLER:	G5 Software
1,4 GHz, 512 MByte RAM, DSL-Anschluss	VERTRIEB:	Pointsoft
	INTERNET:	www.fairstrike.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Angriff, Kooperation; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 16 Spieler **INTERNET:** 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	70%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Action-Flugsimulation mit schlechter Joystick-Steuerung.

Lock On

Sie haben keinen Bock, zig Tastaturkürzel auswendig zu lernen und erst nach Stunden komplexe Steuerungssysteme zu begreifen? Blättern Sie um! *Lock On: Modern Air Combat* ist eine Flugsimulation für Profis. Und selbst solche haben anfangs größte Probleme, einen Dogfight zu gewinnen. Schuld daran sind das grottenschlechte Training und das oberflächliche Handbuch. Wenn Sie irgendwann den Dreh raushaben, stellen Sie in vier Kampagnen über der Krim und dem Kaukasus Ihr fliegerisches Können unter Beweis. Ihr Arbeitsplatz: die wunderschönen Cockpits der A-10A, F-15C, SU-25 und SU-27. Mit der SU-33 und Mig-29A dürfen Sie nur im Schnelleinsatz abheben. Flugmodell und Realismus von *Lock On* lassen Hobby-Piloten den Geifer aus dem Mundwinkel triefen. Sie haben beinahe das Gefühl, höchstpersönlich am Steuerknüppel eines dieser Traumjets zu rütteln. Was uns hier gestört hat, waren die viel zu leichten Flugzeugträgerlandungen und die Tatsache, dass sich die Instrumente nicht mit der Maus bedienen lassen. Eine einzige Katastrophe sind die sterilen Kampagnen. Anno 2003 erwarten wir mehr als langweilige 08/15-Einsätze der Sorte „Zerstöre die Panzer an Wegmarke C". Wir wollen eine fesselnde Story mit Zwischensequenzen. Dann klappt's auch mit einer höheren Wertung. BENJAMIN BEZOLD

»Im Anflug: pfeiffendes Düsenfieber.«

FAZIT



***Lock On* hätten noch ein paar Monate Entwicklungszeit gut getan. Hier und da taucht ein Bug auf, die Präsentation ist mangelhaft und die Kampagnen alles andere als motivierend. Eigentlich schade, denn vom fliegerischen Aspekt her ist *Lock On* top.**

LOCK ON

MINDESTENS:	GENRE:	Flugsimulation
800 MHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win98	PREIS:	Ca. € 50,-
SINNVOLL:	ENTWICKLER:	Eagle Dynamics
2,5 GHz, 512 MByte RAM	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	http://lockon.ubisoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Im Netz liefern Sie sich mit Gleichgesinnten Dogfights; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 16 Spieler **INTERNET:** 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	82%
SOUND	89%
MEHRSPIELER	72%

EINZELSPIELER 72%

GUT – Profi-Flugsimulation mit missratenem Kampagnendesign.

FÜR EINEN FEUERKRIEGER GIBT ES EIN
SCHLIMMERES SCHICKSAL ALS DEN TOD...





- Mehrspieler-Shooter ...
- ... mit Einzelspielermodus
- 12 Levels
- 2 Kriegsparteien
- 10 Charakterklassen
- 21 Waffen
- 9 Fahrzeuge
- Stationäre Geschütze

» Blinder mit Krückstock. «

Aktschn!

Wenn Gouvernator Arnie das Spiel TERMINATOR 3 gesehen hätte, würde er ein neues Abtreibungsgesetz erlassen.

Seien Sie ehrlich. Wollten Sie nicht schon immer mal als Arnold Schwarzenegger zum MG greifen und die Sau rauslassen? In *Terminator 3: Krieg der Maschinen* dürfen Sie das zumindest virtuell! Aber bevor Sie in Jubelstürme ausbrechen und in den nächsten Spieleshop rennen, lesen Sie unseren Test. Denn die Filmumsetzung entpuppt sich als *Battlefield 1942*-Klon für Nach-drei-Bier-Kotzer. Auch wenn auf der Spieleschachtel von „packenden Einzelspieler-Missionen" gefaselt wird, ist das Offline-Erlebnis nicht mehr als ein öder Trainingsmodus zum Kennenlernen der zwölf Karten. Eine zusammenhängende Story suchen Sie ebenso vergeblich wie die künstliche Intelligenz der Einheiten. Sinnvolles Taktieren ist mit den strohdummen Bots nicht drin. Wir waren schon froh, wenn uns die Computergegner überhaupt bemerkt, geschweige denn zurückgefeuert haben. Traurig!

MEHR SPIELER, MEHR SPASS?

Anders sieht es im Online-Part aus. Kein Wunder. Schließlich kämpfen Sie im Netz gegen (hoffentlich) intelligente Menschen. Auf Wunsch dürfen Sie Bots zuschalten, doch davon raten wir entschieden ab. Bevor Sie einen Server starten, legen Sie den Spielmodus fest. Zur Wahl stehen Team Deathmatch, Mission und Termination. Termination? Hört sich interessant an. In Wirklichkeit verbirgt sich dahinter die aus *Battlefield* bekannte Variante „Eroberung". Allerdings fehlt genau das, was an Eroberung so interessant ist: die „Tickets". Will heißen, Sie nehmen hier nicht eine Basis nach der anderen ein, bis ein Team keine Respawn-Punkte mehr auf dem Konto hat, sondern stürmen Stützpunkte, bis die Zeit abläuft oder eine Fraktion das Abschuss-Limit erreicht. Der zweite Modus, Mission, erinnert schwer an das Spielprinzip von *Counter-Strike* oder *Global Operations*. Sollen Sie etwa wichtige Daten von einem Laptop ziehen, müssen die Gegner das unter allen Umständen verhindern. Nicht gerade innovativ, aber immerhin spannend! Wer auf ein reines Deathmatch aus ist, greift besser zu *UT 2003*. Denn in *Terminator 3* wird ausschließlich im Team gestritten. Erwartungsgemäß schenken sich hier die beiden Fraktionen der Maschinen (Skynet) und der Menschen (Tech-Com) gegenseitig ein.

SUCH DIR 'NEN JOB

Bei Skynet stehen fünf Charakterklassen zur Wahl. Wie wär's mit dem T900-Versorger? Der hat zwar 'ne recht lasche Wumme, dafür kann er als Einziger den großen Kampfpanzer bedienen. Wie bei *Battlefield 1942* kommen hier nämlich auch solche Fahrzeuge zum Einsatz. Auf Schiffe oder Flugzeuge müssen Sie jedoch verzichten. Es sei denn,



»Bush: Auf englischem Rasen neuerdings unerwünscht.«

»2029: Der Papst posiert vor seinem Rollstuhl.«

Heilig's Blechle!

Die Zahlen sprechen Bände. Gegen *Battlefield 1942* hat *Terminator 3* nicht den Hauch einer Chance. Beim Online-Dauerbrenner aus Schweden ist einfach alles eine Klasse besser: Leveldesign, Charakterklassen, Balancing und Grafik. Allerhöchstens hartgesottene Arnie-Fans geraten bei *Terminator 3* in Verzückung. Schließlich ist das Spiel zum dritten Film der einzige PC-Titel, in dem der Gouvernator nach Ihrer Pfeife tanzt.

	TERMINATOR 3	BATTLEFIELD 1942
Charakterklassen	10	5
Kriegsparteien	2	5
Waffen	21	30
Fahrzeuge	9	14
Flugzeuge	1	10
Schiffe	0	10
Karten	12	16 + 4 Bonusmaps im Netz
Add-ons	0	2
Maximale Spielerzahl	32	64
Spielmodi	3	4
Bot-IQ	32	103
Aktive Spieler*	Noch nicht erfasst	917.265
Filmlizenz	Ja	Nein
Mehrspieler-Wertung	**61%**	**91%**

* Spieleranzahl im November laut csports.net

Sie schnappen sich den FK, eine Terminator-Flugdrohne. Ebenfalls sehr interessant: der Infiltrator. Der schaut aus wie ein Mensch und klaut sogar deren Autos. Die Jungs fürs Grobe sind der T900-Schwer und der T-1. Nachteil: Diese Roboter sind langsamer als Kollege Iscitürk nach dem dritten Döner. Die Berufe der Tech-Com verteilen sich auf Infanteristen, Scharfschützen, Panzerabwehrsoldaten und Versorgungstrupps. Und wo ist Arnie? Der spuckt ausschließlich im Spielmodus Termination für Sie Blei. Vorausgesetzt, Sie führen die Abschuss-Rangliste an. Unfair! So wird der ohnehin beste Spieler auch noch mit Mega-Schlagkraft belohnt.

DAS KENN ICH DOCH!

Beim Leveldesign kann *Terminator 3* seinem Vorbild aus Schweden nicht annähernd das Wasser reichen. Fahrzeuge sind auf den zwölf zum Teil arg verwinkelten Karten überflüssig wie ein Kropf. Darüber hinaus gibt's pro Karte maximal drei Lösungswege. Den Gegner durch die Hintertür zu überraschen ist schon gar nicht drin. Wenigstens erinnern ein paar Maps einigermaßen an bekannte Filmschauplätze. Mal beharken Sie sich auf dem Friedhof, dann in den Skynet-Laboratorien oder in der zerstörten Innenstadt von Los Angeles. Eine dichte, bedrohliche Atmosphäre baut *Terminator 3* trotzdem nicht auf. Was auch am peinlichen Sound liegt. Die Waffeneffekte klingen mieser als in der Uralt-TV-Serie *Raumpatrouille Orion*. Und wenn Sie Ihren Charakter zum Springen animieren, stöhnt der Typ auf wie in einem Schwulenporno, während Sie über die schwammige und zähe Steuerung fluchen.

GRUSELKABINETT

„Dies ist das erste Mal, dass mich Bewegungen und Gesichtsmimik meiner digitalen Umsetzung begeistert haben. Nur deswegen habe ich diesem Spiel meine Zustimmung gegeben." Herr Schwarzenegger sollte mal die Terminator-Sonnenbrille abnehmen, bevor er solche Kommentare von sich gibt. Dann erkennt er vielleicht, dass sein virtuelles Alter Ego an einem Hüftschaden leidet und überhaupt keine Mimik draufhat. Und das, obwohl das Motion-Capturing-Verfahren zum Einsatz kam. Man könnte meinen, Clever's Software hätte Johannes Heesters für Arnies Aufnahmen verpflichtet. Wenigstens passen die peinlichen Charaktere hervorragend zur pixeligen Umgebungsgrafik. Alles in allem ein sehr durchschnittlicher Online-Shooter.

BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Wissen Sie, was mich neben der durchschnittlichen Technik und der zähen Steuerung am meisten anstinkt? Das unfaire Kräfteverhältnis der beiden Teams. Während die Menschen schon nach ein bis zwei Treffern den virtuellen Löffel abgeben, stecken Terminatoren mehrere Kugeln weg, ohne mit dem Blechkopf zu wackeln. *Terminator 3* ist aber ein Online-Spiel und kein Solo-Shooter! Und im Netz kommt es besonders auf das Balancing an. Nicht-Arnie-Fans verlieren deshalb schnell die Lust.

TERMINATOR 3

MINDESTENS: 1,0 GHz, 128 MByte RAM, 1,0 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,0 GHz, 256 MByte RAM

GENRE: Mehrspieler-Shooter
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: Clever's Software Development
VERTRIEB: Atari
INTERNET: www.t3war.de
SPRACHE: Dt./engl. Sprachausgabe
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Domination, Team Deathmatch, Mission; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	60%
SOUND	53%
EINZELSPIELER	40%

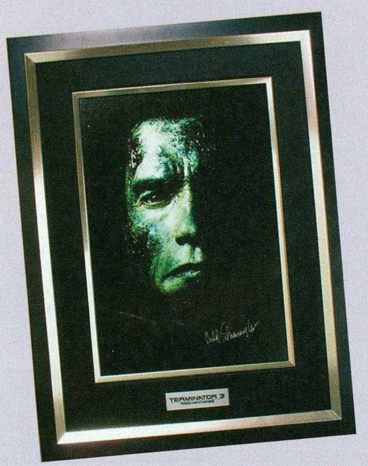
MEHRSPIELER
61%

BEFRIEDIGEND – Müder Battlefield-Abklatsch mit Arnie als Spielcharakter.

Verlier nicht den Kopf ...

... GEWINN LIEBER EINEN! NOCH BESSER: ATARI UND PC ACTION HABEN SOGAR ZWEI ZU VERSCHENKEN.

Es geht um Ihren Kopf! Weil Sie stolze Häupter im Wert von rund 1.700 Euro gewinnen können. Und die begeistern sicher nicht nur Fans des Films *Terminator 3: Aufstand der Maschinen* oder des Spiels *Krieg der Maschinen*. Denn da wären:



»Österreichische Wein-Birne, leicht angefressen.«

1X BILD „ARNOLD"

100 Zentimeter hoch, 70 Zentimeter breit, limitiert auf 500 Stück und mit Nummernzertifikat. Stellen Sie dieses Foto auf den Nachttisch Ihrer Tochter und Sie müssen sich keine Sorgen mehr über unliebsame Männerbesuche machen.

WERT: 1.000 EURO

1X BÜSTE „TERMINATOR"

Mit einer Höhe von 40 Zentimetern und einem Gewicht von rund drei Kilogramm ist dieser beleuchtete Kopf aus Metall der coolste Briefbeschwerer aller Zeiten. Wahlweise natürlich auch als stylische Hutablage verwendbar.

WERT: 700 EURO



»Glüh-Birne: dekadentes Porsche-Designerstück.«

WIE SIE AN EINEN DER FETTEN PREISE KOMMEN? NICHTS LEICHTER ALS DAS! BEANTWORTEN SIE NUR FOLGENDE UNFASSBAR KNIFFLIGE FRAGE:

WIE LAUTET DER NACHNAME DES BEKANNTEN BODYBUILDERS, SCHAUSPIELERS UND US-POLITIKERS ARNOLD SCHWARZENEGGER?

A) SCHWARZENEGGER
B) ERICHHONEGGER
C) BORISBEGGER

DIE GENAUEN TEILNAHMEBEDINGUNGEN FINDEN SIE AUF SEITE 18.

BEI MEHREREN RICHTIGEN EINSENDUNGEN ENTSCHEIDET DAS LOS. DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN. MITARBEITER DER SPONSOREN SOWIE DER COMPUTEC MEDIA AG DÜRFEN NICHT TEILNEHMEN.



»Klein Benjamin hat sich in einer Pfütze verlaufen.«

»Bald im Kino - Danny DeVito als Tarzan.«

»Neuer Disney-Film: Findet Dildo.«

- Basiert auf Tolkien-Roman
- Vorgeschichte zu *Der Herr der Ringe*
- Bekannte Charaktere
- 30 Gegnertypen

Geil, ein Vorspiel!

Während die lang erwartete Rückkehr des Königs in den Kinos anläuft, widmet sich DER HOBBIT der Vorgeschichte zu Der Herr der Ringe.

IM VERGLEICH

HdR: Die Rückkehr des Königs	79%
Der Hobbit	73%
HdR: Die Gefährten	61%

Der Hobbit bietet nette Mittelerde-Atmosphäre und etabliert sich vor dem spielerisch schwachen und zu kurzen *Die Gefährten*, bleibt aber deutlich hinter *Die Rückkehr des Königs* zurück, der bisher besten Umsetzung einer Tolkien-Story.

Rätselfrage: Was ist klein, hat behaarte Füße und tollt durch eine farbenfrohe Welt? Nein, wir meinen nicht Norbert Blüm auf LSD. Es geht um die kleinwüchsigen Hobbits aus J. R. R. Tolkiens *Herr der Ringe*-Saga. Inevitable Entertainment spendierte Bilbo Beutlin, von PC ACTION stets liebevoll „Dildo Beutel" genannt, ein eigenes Action-Spiel, basierend auf dem Roman *Der kleine Hobbit*.

DER HAT EINEN STICH!

Dildos ... äh, Bilbos Abenteuer beginnt lange vor den Geschehnissen aus *Die Gefährten*. Der mutmaßlich aus dem Altenheim geflohene Magier Gandalf stattet Beutlin einen Besuch ab und lädt ihn auf eine Reise durch Mittelerde ein. Ein Drache mit dem doofen Namen „Smaug" hat sich nämlich mit den Zwergen angelegt und ihren Schatz geklaut. Also machen sich ein Hobbit, 13 angefressene Zwerge und ein Greis auf die Suche nach dem Dieb. Schnell stellt sich heraus, dass Bilbo die Arschkarte gezogen hat. Der Zweikäsehoch muss immer als kämpfender Späher der Truppe herhalten, wenn es unbekannte Gebiete zu erfor-



»Blau: Weihnachtsmann.«



»...«

»Michael Jackson: Ziemlich fett geworden.«

schen gilt. Er trifft auf gemeine Trolle, Riesenspinnen und Goblins, denen er anfangs mit einem überdimensionalen Zahnstocher und später mit dem leuchtenden Elfen-Schwert „Stich" einheizt.

GEHÜPFT WIE GESPRUNGEN

Der Hobbit vereint actionlastige Kämpfe mit zahlreichen Hüpf- und Klettereinlagen. Blöd: Da die manuelle Kameraführung nur selten einen idealen Blickwinkel gewährt, springen Sie nicht selten am Ziel vorbei ins Hobbit-Nirwana. Glücklicherweise stehen Ihnen großzügig verteilte Speicherpunkte zur Verfügung. Auch kleinere Adventure- und Rollenspiel-Elemente finden sich im Spiel wieder: So lernt Bilbo neue Angriffe, Sprungmanöver und Abwehrfertigkeiten. Zwischen den Missionen tauschen Sie gesammelte Münzen gegen Energie-Tränke und andere nützliche Gegenstände und verstauen sie im Inventar. Einfache Sammel-Rätsel beanspruchen das Hobbit-Gehirn zusätzlich und bringen Abwechslung in den simplen Spielablauf.

ALLES SO BUNT HIER!

Die Darstellung der Landschaften und Charaktere erinnert stark an den Christopher Street Day: schrill und tuntig bunt. Während sich der EA-Sprössling *Die Rückkehr des Königs* optisch strikt an die Filmvorlage hält, ähnelt *Der Hobbit* in Sachen Grafik einem Lernprogramm für Sechsjährige. Apropos: Durch die Hintergrundgeschichte führt ein Bilderbuch, unterlegt mit der tadellosen Sprachausgabe eines Erzählers. Die Musik ist passend und schon fast zu schön. Solch entspannende Töne sind heutige Action-Zocker gar nicht mehr gewöhnt.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Der Hobbit trifft zwei Zielgruppen: Zum einen Hardcore-Tolkien-Fans, zum anderen *Bussi Bär*-Abonnenten. Zwar geht's mitunter nicht sehr kindgerecht zu, wenn Bilbo fiese Trolle und tollwütige Wölfe schnetzelt, doch der knuddelige Grafikstil spricht eben jüngere Spieler an. Bilbo absolviert mehr Hüpfeinlagen als Boris Becker in seinen besten Tagen. Da die Steuerung mit Maus und Tastatur recht fummelig ist, empfehlen wir ein Gamepad. Restlos überzeugen die glasklare Sprachausgabe und die gelungene Musikuntermalung.

DER HOBBIT

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MByte RAM, 1,6 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 45,-
SINNVOLL: 1.000 MHz, 256 MByte RAM, Gamepad	**ENTWICKLER:**	Inevitable
	VERTRIEB:	Vivendi Universal
	INTERNET:	www.vivendi-universal-interactive.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht! Bilbo ist Eigenbrötler.	**PC:**	1 Spieler
	NETZWERK:	–
	INTERNET:	–

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	74%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–



EINZELSPIELER

73%

GUT – Kunterbuntes Rumgehüpfe für Herr-der-Ringe-Fans.

Gunmetal

Robo-Freunde ohne Spielkonsole haben es nicht leicht. Während Konsoleros regelmäßig schöne Mech-Schlachten spendiert bekommen, bleiben Computer-Monitore meist düster. Dank *Gunmetal* haben auch PC-Zocker endlich wieder Gelegenheit, in der Kanzel eines Stahlkolosses Platz zu nehmen. Auf der Seite der Guten zeigen Sie den Bösen, wo Barthel den Most holt. Dabei steuern Sie Ihr Gefährt aus der Verfolgerperspektive. Für Bewegung sorgt die Tastatur und mit der Maus sehen Sie sich um – natürlich werden auch Joypads unterstützt. Der multifunktionale Mech ist mit allerlei Schnickschnack ausgestattet. Mit 24 Waffen, sogar das fiese Napalm ist dabei, beharken Sie den Feind zu Lande und in der Luft. „In der Luft?", fragen Sie? Genau! Ihr so genannter Havoc-Suit kann nämlich nicht nur laufen und springen, sondern auch fliegen. Per Knopfdruck verwandeln Sie den Mech ruck, zuck in ein Kampf-Flugzeug, andersrum geht's natürlich auch. Das macht Spaß, aber nicht sehr lange. Schon nach wenigen Einsätzen wird die Ballerei öde – für zwischendurch ist's dennoch nett. Was sagt die Technikabteilung? Dicke Explosionen und Lichteffekte machen Spaß und sehen obendrein gut aus. Wie der Verfasser dieses Artikels bumsen auch die Soundeffekte schön und abwechslungsreich. AHMET ISCITÜRK



»Spitzenreim: Napalm-Brand und Laserschlacht, Edmund Stoiber trägt gern Tracht.«

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Gunmetal ist eigentlich ein alter Hut, weil es bereits vor Monaten als Kaufanreiz für einige Grafikkarten diente. Da es für Mech-Süchtlinge aber kaum Alternativen gibt, dürfen Genre-Fans ruhig zugreifen. Allen anderen wird die Ballerei auf Dauer zu öde werden.



GUNMETAL

MINDESTENS: 900 MHz, 256 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Yeti Studios
	VERTRIEB:	Data Becker/Nitro
	INTERNET:	www.nitro-games.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Im Robo ist nur Platz für einen.	**PC:**	1 Spieler
	NETZWERK:	–
	INTERNET:	–

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	80%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 69%

BEFRIEDIGEND – Spaßige Roboballerei für zwischendurch.

Pearl Harbor 2

Pearl Harbor 2 – das ist doch nicht etwa der Nachfolger des grottenschlechten *Pearl Harbor: Strike at Dawn*? Oh doch, er ist es! Aber bevor Sie in schallendes Gelächter ausbrechen, lesen Sie besser den Artikel zu Ende. Denn Teil 2 ist seinem Vorgänger um Flügellängen voraus. Schließlich betraute Koch Media mit der Entwicklung Simulationsspezialisten: die Macher der *Search & Rescue*-Reihe, Interactive Vision. Die präzise Steuerung der vier historischen Maschinen geht kinderleicht von der Hand. Selbst blutige Anfänger gewinnen auf Anhieb ihren ersten Dogfight. Wer auf Realismus à la *IL-2 Sturmovik* steht, sollte von *Pearl Harbor 2: The Navy Strikes Back* die Finger lassen. Die Flugmodelle der vier historischen Kisten sind simpel und lassen keine ausgeklügelten Manöver zu. Nicht einmal ein Looping ist drin. Dafür dürfen Sie jederzeit zur Basis zurückkehren, um Munition aufzufüllen oder das Cockpit zu wechseln. Stellen Sie zum Beispiel fest, dass Ihr Jäger gegen Bodenziele chancenlos ist, steigen Sie einfach in den Bomber um. Der größte Schwachpunkt von *Pearl Harbor 2* ist die lahme Kampagne. Eine spannend erzählte Story gibt es ebenso wenig wie anspruchsvolle Einsätze. In der Regel schießen Sie drei Flugzeuge ab, versenken ein paar Schiffchen und die Mission ist gewonnen. BENJAMIN BEZOLD



»Origami-Flieger: immer komplexer.«

AUF DVD
VIDEO & DEMO

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Pearl Harbor 2 ist das ideale Ballerspielchen für die Mittagspause. Eine Mission dauert selten länger als fünf Minuten und die Eingewöhnungszeit ist extrem kurz. Wer mehr will, investiert die 35 Euro in *Secret Weapons over Normandy*. Das ist um Welten besser.

PEARL HARBOR 2

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
SINNVOLL: 800 MHz, 256 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 35,-
	ENTWICKLER:	Interactive Vision
	VERTRIEB:	Koch Media
	INTERNET:	www.kochmedia.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Über dem Pazifik kämpfen Sie allein.	**PC:**	1 Spieler
	NETZWERK:	–
	INTERNET:	–

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	73%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 56%

AUSREICHEND – Action-Flugsimulation ohne spielerischen Tiefgang.

DSDS

Jetzt geht's los! Machen Sie es wie Sangesschwuchtel Daniel Küblböck und stürmen Sie bei *Deutschland sucht den Superstar* vom ersten Casting über mehrere Recalls und Motto-Shows bis ins Finale der virtuellen Fernsehsendung! Und wenn Sie ein ganz Großer sind, scheiden Sie nicht mit einem Heulkrampf mittendrin aus, sondern verlassen die Bühne als Sieger. Und das geht recht einfach: Nachdem Sie sich ein heißes Outfit auf den Digi-Leib geklickt haben, stehen Sie auch schon auf der Showbühne. Hier gilt es, die vier Richtungstasten im richtigen Takt nach links, rechts, oben oder unten zu drücken, wenn ein entsprechender Pfeil über den Bildschirm huscht. Drücken Sie zu früh oder spät, trällert Ihr Möchtegern-Superstar schriller als Verona F. nach einer Helium-Beatmung und wird von der Jury mit entsprechenden Kommentaren niedergemacht – lustig. Egal ob im eintönigen Einzelspielermodus oder mit mehreren Freunden vor dem PC: Beeindruckend ist die Auswahl der über 40 Original-Songs. Die Angebotspalette reicht von George Michaels „Careless Whisper" über Britney Spears' „Baby one more Time" bis hin zu „Angels" von Robbie Williams – stark! CHRISTIAN SAUERTEIG



»Frauen: Penisneid«

FAZIT



DSDS ist ein super Partyspiel. Mit mehreren Leuten vor dem PC kommt richtig Laune auf. Der Einzelspielermodus ist dagegen genau so prickelnd wie eine Runde Pickel-Ausdrücken bei Daniel K. und an einem Nachmittag durchgezockt.

DEUTSCHLAND SUCHT DEN ...

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Hothouse Creations
SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MByte RAM	**VERTRIEB:**	Codemasters
	INTERNET:	www.codemasters.de/superstar
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Sangestalente trällern an einem PC um die Wette.
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	71%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	74%

EINZELSPIELER
61%

BEFRIEDIGEND – Das offizielle Spiel zur Show macht mit Freunden am meisten Spaß.

Anno 1503: Add-on

Weit über dreihunderttausend Mal wanderte der Nachfolger des Millionensellers *Anno 1602* über die Ladentheken. Allerhöchste Zeit also, die Spieler mit neuem Futter für den Aufbaustrategie- und WiSim-Hit zu versorgen. Das Erweiterungsset *Monster, Schätze und Piraten* bietet zwölf frische und spannende Einzelspielermissionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Außerdem gibt es drei neue Endlosszenarien und ein verbessertes Kampfsystem, mit dem Sie Schiffe entern können. Doch damit nicht genug! Die Entwickler erweiterten auch die Handelsoptionen mit Venezianern und Eingeborenen und bastelten für faulere Zeitgenossen eine Automatikfunktion. Aktivieren Sie diese, bebaut Kollege Computer eigenständig das Ackerland – praktisch! Besonders nützlich ist der neue Statistikbildschirm, der Sie mit hilfreichen Infos über Finanzen, Lagerbestände oder Produktivitätsraten versorgt. Aber auch die schmucke Optik bekam ein paar Farbkleckse in Form von zehn neuen Häusertypen, Zieranlagen und zusätzlichen Schlossteilen spendiert. Eigentlich alles bestens – wäre da nicht der für das Add-on versprochene und erstaunlicherweise fehlende Mehrspielermodus. Dieser verschiebt sich laut Sunflowers nämlich auf Frühjahr 2004. Grr! CHRISTIAN SAUERTEIG



»Nicht jedermanns Sache: Hüttenkäse.«

FAZIT



Darauf hat die (*Anno*-)Welt gewartet! Für den fairen Preis von 20 Euro bekommen die begeisterten Spieler weit mehr als nur eine Hand voll neuer Missionen. Vor allem das überarbeitete Kampfsystem macht eine Menge Laune.

SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN

MINDESTENS: 500 MHz, 256 MByte RAM, 960 MByte HD, Win98, Anno 1503	**GENRE:**	WiSim
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Max Design/Sunflowers
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: 1,8 GHz, 512 MByte RAM	**INTERNET:**	www.anno1503.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ärgerlicherweise gibt's diese nach über einem Jahr noch immer nicht. Schwach!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER
85%

SEHR GUT – Tolle Erweiterung – aber ohne den versprochenen Mehrspielermodus.



- Von *Rayman*-Erfinder Michel Ancel
- Basiert auf der Jade-Engine (*Prince of Persia*)
- Rund 15 Stunden Spielzeit

»So ähnlich sehen auch männliche Geschlechtsorgane aus, wenn man im Asien-Urlaub nicht auf Krankheiten geachtet hat.«

PC ACTION GOLD

Ich verlass mich voll auf Jade!

Ja, auf Jade kann man sich wirklich voll verlassen! Die Schnitte rettet in BEYOND GOOD & EVIL nämlich einen ganzen Planeten.

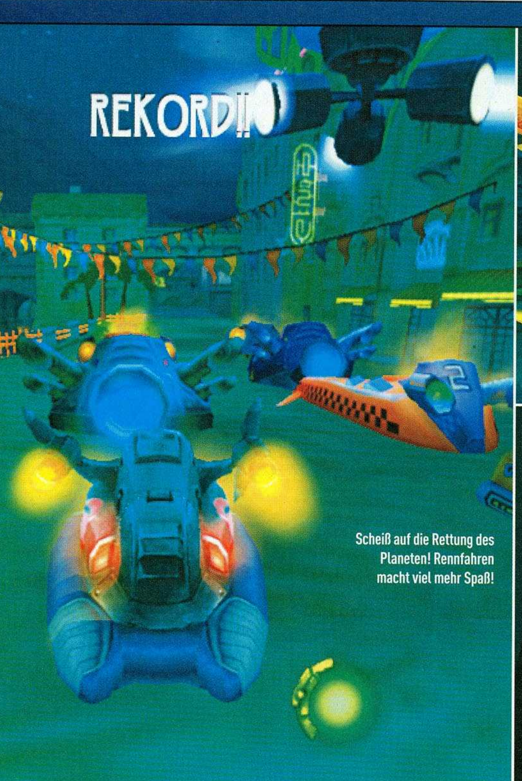
Drei Jahre haben *Rayman*-Erfinder Michel Ancel und sein Team an *Beyond Good & Evil* (*BG&E*) gearbeitet. Die Mühen waren nicht umsonst. Bereits die Story bietet alles, was den gemeinen Spieler fesselt: fiese Alien-Attacken, geheimnisvolle Regierungsverschwörungen, furchtlose Rebellen, ein wenig Sozialkritik und eine tapfere Journalistin als Hauptdarstellerin. Diese hört auf den Namen Jade und stellt fest, dass die Bewohner des Planeten Hillys von der Regierung belogen werden. Sie schließt sich einer rebellischen Untergrund-Organisation an und macht sich auf, die schmutzigen Machenschaften des Regimes an die Öffentlichkeit zu bringen.

J. EDGAR HOVERCRAFT

Jades Abenteuer besteht aus verschiedenen Spiel-Elementen. Die meisten Areale bewältigen Sie zu Fuß und betrachten die Spielfigur genretypisch aus der Verfolgerperspektive. Jade kann sich mit Personen unterhalten, einkaufen gehen, Informationen sammeln, kämpfen, Objekte verschieben und so weiter. Ihre Einsatzorte liegen über die riesige Spielwelt verstreut und damit sich die Gute keinen Wolf läuft, legt sie längere Strecken im Luftkissenfahrzeug zurück. Um gegen feindliche Übergriffe geschützt zu sein, ist das Hovercraft mit Waffen ausgestattet. Denn immer sieht sich der Spieler mit spannenden Shooter-Einlagen konfrontiert. Das Schwebedingens lässt sich übrigens in speziellen Shops mit mehr Feuerkraft, Sprung-Düsen, Turbo-Motoren und anderem Schnickschnack ausrüsten. Im späteren Spielverlauf überrascht Sie schließlich ein weiteres Vehikel: ein wirklich flotter G… – ach was, wir wollen Ihnen die Überraschung doch nicht vermiesen!

FRAU & SAU

Wie erwähnt, bestreiten Sie den größten Teil der Aufträge zu Fuß. Wie Kollegin Lara Croft durchstreift Jade gefährliche Höhlen und Verliese, löst Rätsel, umgeht Fallen, setzt Apparaturen in Gang und gibt akrobatische Einlagen zum Besten. Das zuletzt Genannte gestaltet sich aber nicht ansatzweise so nervig wie bei Frau Croft. Jade springt nämlich automatisch über Abgründe. Unsichtbare Barrieren verhindern, dass sie versehentlich von Plattformen fällt. Das schont die Nerven und lässt Zeit für wesentlichere Dinge. Immer wieder müssen Sie mit dem flotten Feger Absperrungen, verschlossene Türen und andere Hindernisse überwinden. Die damit verbundenen Rätsel sind meist relativ einfach zu lösen und nerven nicht. Da Frauen alleine nix können, wird unsere Heldin die meiste Zeit von einem Partner begleitet, der auf Tastendruck eingreift. Beispielsweise Pey'J, der wie Kollege Sauerteig ein Mensch-Schwein-Hybrid ist. Pey'J kann Arschbomben ausführen und ist ein Spitzen-Mechaniker. Dann wäre da noch Double-H, der einen Riesenhammer in der Hose hat und gerne mal mit dem Kopf massi-



Scheiß auf die Rettung des Planeten! Rennfahren macht viel mehr Spaß!



»Garnelen aus der Schale zu pulen, ist kein Zuckerschlecken.«



»Was ist schlimmer als Ungeziefer? Ungeziefer mit doofem Gesichtsausdruck!«

ve Hindernisse aus dem Weg räumt. Einige Aufgaben lassen sich nur in Zusammenarbeit mit einem dieser Partner lösen. Natürlich gehen Ihnen die Typen auch bei Kampfhandlungen zur Hand. Hier holt Jade ihren Stab raus, drischt auf Gegner ein oder weicht ihnen elegant aus. Während einfaches Gesocks recht schnell die Grätsche macht, geben Boss-Gegner nicht so leicht klein bei. Aber für jeden Fiesling gibt es die passende Taktik.

SCHNAPPSCHÜSSE

Als ob das noch nicht genug wäre, haben die Macher das Spiel mit einigen erfrischenden Zutaten garniert. Besonders erwähnenswert ist die Kamera, die Jade als Top-Journalistin immer zur Hand hat. Damit kann sie beispielsweise Fotos von Hillys' Tierwelt schießen, die sie dann an ein Institut verkauft. Das bringt nicht nur massig Kohle für Jades Konto, sondern macht auch noch tierisch Spaß. Die Kamera kann aber noch mehr. Wenn Sie zum Beispiel eine Levelkarte fotografieren, wird diese gescannt und ist fortan jederzeit abrufbereit. Die Kamera verschießt zudem kleine Discs. Damit lassen sich entlegene Schalter betätigen oder feindliche Wachposten ablenken. Dagegen ist unsere Redaktions-Digicam ein Furz!

VIEL ZU TUN

Beyond Good & Evil enthält viele spaßfördernde Details – Minispiele und lukrative Nebenaufgaben zum Beispiel. Vor allem bei den motivierenden Hovercraft-Rennen lässt sich einiges an Zeit totschlagen. Doch es gibt auch Grund zur Kritik: Um zu speichern, müssen Sie so genannte M-Disc-Konsolen aufsuchen. Die sind zwar nicht gerade rar gesät, aber etwas umständlich ist das trotzdem. Des Weiteren ist die Kameraführung nicht immer optimal und sorgt hie und da für Verwirrung. Manche Objekte und Texturen wirken außerdem ein wenig grob, was aber durch tolle Effekte wettgemacht wird. Ein PCA Gold hat *Beyond Good & Evil* trotzdem verdient!

AHMET ISCITÜRK

IM VERGLEICH

Prince of Persia	89%
Beyond Good & Evil	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	85%

Man sieht *BG&E* förmlich an, dass es aus der Feder der *Rayman*-Macher stammt. Viele Spiel-Elemente hat man bereits in *Rayman 3: Hoodlum Havoc* gesehen und für gut befunden. In Sachen Abwechslungsreichtum ist *BG&E* seinen hauseigenen Konkurrenten überlegen. Der persische Prinz dürfte aber wegen des perfekt durchdesignten und lineareren Spielprinzips mehr Anhänger finden.

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Rayman-Papi Michel Ancel hat wirklich tief in die Entwickler-Trickkiste gegriffen, wie es scheint. So ein abwechslungsreiches Comic-Abenteuer ist mir lange nicht mehr unter die Augen gekommen. Ballern, rätseln, rennfahren, schleichen, prügeln, fotografieren und Minigames spielen – einfach fett. Da kann ich locker über das etwas kindliche Charakter-Design hinwegsehen.

BEYOND GOOD & EVIL

MINDESTENS: 700 MHz, 64 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98 SE
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 46,-
ENTWICKLER:	Ubisoft
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	http://bge.ubisoft.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Jade spielt nur alleine herum.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	85%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

87%

SEHR GUT – Monsieur Ancel, der Rayman-Erzeuger, hat's eben drauf!

- 3D-Echtzeit-Grafik
- Rund 8 Stunden Spielzeit
- Erstmals mit Action-Elementen
- Spielt in fünf Ländern
- Bekannte Synchronsprecher



Oh, Gott! Der Fiesling hat Nico gefesselt! Bitte zieh sie nackt aus! Bitteeeeeeee!

»Was bin ich? A: Ein Huhn? B: Ein Breakdancer C: Ein Sitzpinkler? D: Leck mich!«

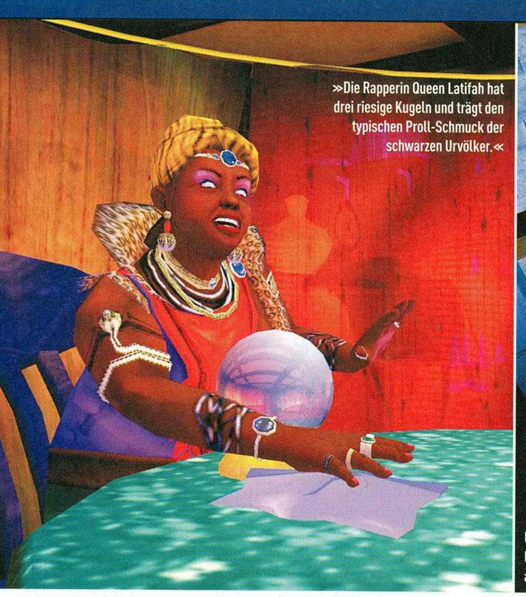
Da bist du nicht mehr platt!

Das war einmal! Statt auf klassische 2D-Optik setzt BAPHOMETS FLUCH 3 auf einen räumlichen Polygon-Look. Ob das gut geht?

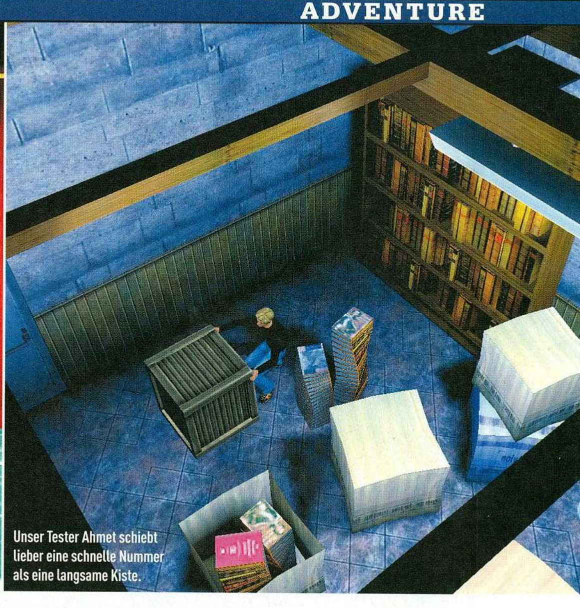
Lässt sich das Flair klassischer 2D-Point&Klick-Adventures in die dritte Dimension übertragen? Lucas Arts *Flucht von Monkey Island* zum Beispiel sorgte unter Guybrush-Fans eher für Enttäuschung. Im Vergleich zu den Vorgängern wirkte die Polygon-Optik steril und irgendwie war der typische Charme dahin. Revolution Software hat das mit dem dritten Teil seiner beliebten Adventure-Reihe *Baphomets Fluch* glücklicherweise besser hingekriegt. Wieder einmal geht es um die fiesen Neo-Templer und natürlich steht das Wohl der gesamten Erde auf dem Spiel. Mehr zur Story verraten wir ebenso wenig wie die Antwort auf die Frage: „Sieht man George und Nico endlich poppen?"

MEHR TIEFE

Nicht nur grafisch hat das Ganze jetzt mehr „Substanz" – in spielerischer Hinsicht ist ebenfalls mehr geboten. Die Zeiten, als Sie lediglich mit der Maus auf dem Bildschirm herumklicken mussten, sind vorbei. Die Steuerung ist jetzt weitaus komplexer, wobei die Benutzeroberfläche intuitiv und damit spielerfreundlich ausfiel. Mit den Tasten W, A, S und D bewegen Sie Ihren Schützling aus der Verfolger-Perspektive, die vier Pfeiltasten dienen als Action-Tasten und mit der Enter-Taste wird das Inventar aufgerufen. Natürlich lassen sich die Tasten auf Wunsch frei belegen. Interessant ist, dass die Aktionstasten je nach Situation mit anderen Befehlen besetzt werden. Wenn Sie vor einer Balkontür stehen, spannen Sie mit der linken Pfeiltaste durchs Fenster. Vor einem Abgrund dient diese auf einmal als Sprungtaste. Dadurch greifen Spieler auf ein ziemlich umfangreiches



»Die Rapperin Queen Latifah hat drei riesige Kugeln und trägt den typischen Proll-Schmuck der schwarzen Urvölker.«



Unser Tester Ahmet schiebt lieber eine schnelle Nummer als eine langsame Kiste.

IM VERGLEICH

Baphomets Fluch 2	85%
Baphomets Fluch 3	81%
Tony Tough	75%

Baphomets Fluch 3 verlässt den 2D-Pfad und bietet moderne Polygon-Grafik. Die dritte Dimension wurde spielerisch einbezogen, das sorgt für mehr Action. Sogar Springen ist jetzt möglich. Beim Vorgänger waren die Rätsel anspruchsvoller und vor allem unterhaltsamer. *Tony Tough* wiederum geht eher in Richtung *Discworld* oder *Monkey Island*. Viel Witz und zu abgedrehte Rätsel – Letzteres nervt oft.

Aktions-Repertoire zu, ohne sich die Finger zu verknoten.

RÄTSELARMUT

Durch die dritte Dimension gibt es nun eine breiter gefächerte Anzahl von Rätseln, was aber nicht unbedingt positiv ist. Klassische Hirnakrobatik wie in den Vorgängern ist deutlich in den Hintergrund gerückt. Das wurde mit typischen Action-Adventure-Einlagen à la *Tomb Raider* ausgeglichen. George und Nico können rennen, schleichen, springen, sich an Kanten entlanghangeln, über Hindernisse klettern und sogar Kisten verschieben. Letzteres hat es den Entwicklern wohl besonders angetan, denn die Schiebe-Rätsel begleiten Sie das ganze Spiel hindurch und gehen einem regelrecht auf die Nüsse. Wie diese zu lösen sind, weiß man oft auf den ersten Blick. Die Kisten sind aber anscheinend sehr schwer, weil sie sich nur im Schneckentempo herumwuchten lassen – und wenn's dann wieder ein bisschen länger dauert, möchte man schon mal jemanden umbringen. Das heißt aber nicht, dass es gar keine „echten" Rätsel gibt und einige davon bringen die Gehirnzellen wirklich zum Qualmen. Spätestens wenn Sie vor dem als Weinregal getarnten Geheimgang stehen, wissen Sie, was gemeint ist.

SPASSIGE LABEREI

Objekte und Personen, mit denen der Spieler interagieren kann, sind mit einem leuchtenden Symbol versehen. So übersieht man kaum etwas und muss nicht jeden Millimeter eines Schauplatzes absuchen. Wenn Sie sich mit einer Person unterhalten, sind Sie nicht zu bloßem Zuhören verdammt. Gesprächspartner lassen sich gezielt nach Hinweisen ausfragen. Hin und wieder kommen Sie nur weiter, wenn Sie bestimmte Personen ausquetschen. Die Sprachausgabe ist dabei immer hervorragend. Viele Figuren haben ein paar wirklich coole Sprüche auf der Pfanne – allen voran natürlich George Stobbart und Nico Collard. Leider haben einige Gestalten auch Unwichtiges zu erzählen und das dann meistens ganz ausführlich. Unser Tester war daher oft den Tränen nah – die Dialoge lassen sich nämlich nicht abbrechen.

VIEL UNTERWEGS

Da Nico und George oft getrennte Wege gehen, wechseln die Schauplätze und Protagonisten ständig. Gerade noch mit George im Kongo, plötzlich als Nico in Paris und danach gleich wieder mit Herrn Stobbart nach Glastonbury. Später geht's dann auch nach Prag und Ägypten. *Baphomets Fluch 3* bietet stilsicher in Szene gesetzte Schauplätze, was auch auf den Rest des Spiels zutrifft. Die Spielgrafik ist ein perfekter Kompromiss aus „Sieht gut aus!" und „Läuft auch auf meiner alten Mist-Kiste noch schön flüssig!". Für die musikalische Untermalung hat das Spiel eine Eins mit Sternchen verdient – das haben wir aber auch nicht anders erwartet!

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK

Als *Baphomet*-Fan hat es mich gefreut, dass der Charme der Vorgänger auch in der dritten Dimension funktioniert. Die Neuerungen sind definitiv sinnvoll, da das alte Point&Klick-Spielprinzip für eine Polygon-3D-Welt zu wenig Möglichkeiten bietet. Allerdings sind die Entwickler ein wenig über das Ziel hinausgeschossen. Statt dermaßen viele Kisten-Schiebereien zu integrieren, hätten es ruhig ein paar klassische Rätsel mehr sein können. Trotzdem wurde ich gut unterhalten und sobald es einen Nico-Nackt-Patch gibt, spiel ich das Ganze noch einmal durch.

BAPHOMETS FLUCH 3

MINDESTENS: 750 MHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Revolution Software
VERTRIEB:	THQ
INTERNET:	www.baphometsfluch3.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Ein Abenteuer, ein Spieler!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	85%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 81%

SEHR GUT – Ein verflucht gutes Spiel mit kleinen Schwächen!

Zum Rumkugeln!

Wer glaubt, es sei irre, mit einem gefrorenen Regenwurm eine verschlossene Tür zu öffnen, hat noch nicht TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS gespielt.

»Mutter Beimer: zu fett für Limbo.«

AUF DVD
WALLPAPERS

Dank Karte samt Teleportfunktion läuft sich Tony im Halloween-Park keinen Wolf.

»Skandal: Perverse Alte belästigt Exhibitionisten im Park.«

»Siegfried und Roy: Neuer Tiger.«

Einst war Tony ein Schüler, der bei der Theatergruppe gerade mal als Zugbrücke mitwirken durfte. Darüber hinaus hatte er wohl nur eine Daseinsberechtigung, weil die anderen jemanden zum Verprügeln brauchten. Heute, als Detektiv, heischt der kleine Mann um Anerkennung, indem er pseudointellektuelle Sprüche reißt. Bei *Tony Tough*, dem 2D-Adventure im *Monkey Island*-Stil, dürfen Sie also einen Idioten steuern – Glückwunsch! Dafür kriegen Sie bissige Witze und Anspielungen serviert. Zum Beispiel auf einem Poster der Band „Take Death", die „mit einer Kettensäge ihren Drummer tranchiert und ihre Gitarren auf seinem Blinddarm zerschmettert haben". Eines Tages wird Tonys Hund Pantagruel entführt. Der sieht aus wie ein fetter, violetter Tapir. Was daran liegen mag, dass es ein fetter, violetter Tapir ist. Unser liebenswerter, treudoofer Antiheld schnallt es nur nicht.

HIRNVERGEWALTIGUNG

Bei der Befreiungsaktion warten exzessive, ab und zu sinnfreie, aber humorige Dialoge – gesprochen von Komikern wie Markus Maria Profitlich. Tony hat die Stimme von Monty Arnold und näselt, als sei er beim Sex von Mike Krüger mit Bugs Bunny entstanden. Der Spieler trifft in 61 bunten, jedoch pixeligen 640x480-Kulissen auf 45 mäßig animierte, dafür herrlich bizarre Typen – etwa eine fette Putzfrau, die gesteht, Kennedy erschossen zu haben. Oder einen depressiven Piraten, den Tony mit einer Zwiebel das Weinen lehrt. Die muss er vorher an einem Schwertfisch schneiden, was uns zu den Rätseln bringt. Der Titel wirkt nicht nur retro, sondern oft auch verdrehto: Wenn Tony „Alles mit allem zu kombinieren, bringt dich in einem Adventure nicht weit" klugscheißt, fragt man sich: Wie hätte ich anders drauf kommen sollen, dass ich das Schaf gießen muss, damit es sich erkältet und Schleim spuckt, den ich wiederum … AHHHHHH! HARALD FRÄNKEL

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Wer menschliche Schließmuskel, Gürteltierspucke und Stinktierzahnfleisch gut findet und Gallenblasen sammeln will, liegt humormäßig richtig. Kann er noch den teils unlogischen Kombinationsrätseln folgen – super! Aber: Wir empfehlen den leichten Schwierigkeitsgrad. Wenn sich Witz und Wahnsinn treffen, drohen Frustbeulen.

TONY TOUGH

MINDESTENS: 200 MHz, 32 MByte RAM, 300 kByte HD Win9x	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Prograph Research
	VERTRIEB:	dtp Vertrieb und Marketing GmbH
SINNVOLL: 500 MHz, 64 MByte RAM, 150 MByte HD	**INTERNET:**	www.tonytough-game.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Tony ist der typische Einzelgänger.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	83%
GRAFIK	57%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **75%**

GUT – Eine witzige, nostalgisch angehauchte Parodie aufs Adventure-Genre.



Alter Stecher

Nostalgie pur: Wir brechen eine Lanze für ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN, ohne lange auf den Schwächen herumzureiten.

»Ferien auf dem Reiterhof fanden wir schon immer doof.«

»König der Spanner.«

»Fecht-WM: kleine Panne.«

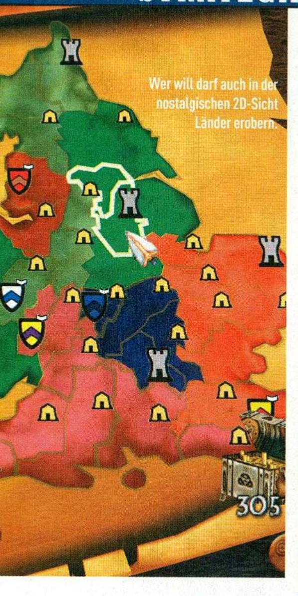
Achtung, Strategiehasser! Nicht umblättern! *Robin Hood: Defender of the Crown* ist zwar ein Strategiespiel, allerdings ein simples und inklusive Actioneinlagen. Genauer gesagt, fünf Actioneinlagen: Turnierreiten, Schwertkampf, Katapultangriff, Feldschlachten und Bogenschießen. Ziel des Spiels ist es, den machthungrigen Prinz John aus seinem Schloss in Cornwall zu vertreiben. Da die Zwangsräumung wegen Eigenbedarfs im England des 12. Jahrhunderts noch nicht erfunden war, müssen Sie auf den Rechtsweg verzichten. Das trifft sich gut, denn als Robin Hood spielen Sie ohnehin einen Gesetzlosen. Sie starten im Sherwood Forest und sollten zunächst die Festung des Sheriffs von Nottingham erobern. Danach steht Ihnen der Rest von England offen.

GELD MACHT GLÜCKLICH

Robin Hood ist der zweite Teil des Klassikers *Defender of the Crown*, der 1987 für den PC erschien und den Hersteller Cinemaware im vergangenen Jahr mit einem Remake bedachte. Für den Nachfolger verfeinerten die Entwickler den Oldie, ohne das zugrunde liegende Spielprinzip zu verändern. Noch immer kassieren Sie jeden Monat Geld für Ihre Ländereien. Davon kaufen Sie eine Armee und ziehen los, um Grafschaften zu erobern. Allerdings mit mehr Möglichkeiten als früher. Beispiel gefällig? Ihr Heer besteht nun aus Bauern, Bogenschützen, Fußsoldaten, Rittern und Katapult-Einheiten, die während einer Schlacht Befehle entgegennehmen. Festungen lassen sich in drei Stufen ausbauen. Wer bestimmte Territorien erobert, kann etwa günstiger Soldaten oder Bogenschützen kaufen. Auf dem Ausgangsbildschirm symbolisieren die Köpfe von Robin Hood und vier seiner Getreuen Ihre Handlungsmöglichkeiten. Little John kümmert sich um die Armee, Lady Marion spioniert die Feinde aus, Sir Ivanhoe veranstaltet Turniere und lässt Burgen errichten und Bruder Tuck will nur Ihre Kohle. 10.000 Goldstücke braucht der Bursche, um das Lösegeld für König Richard zu berappen. Robin selbst plant Raubzüge, mit denen Sie Löcher in Ihrer Kasse stopfen. Denn Geld können Sie wie im richtigen Leben nie genug haben.

SCHLUCK AUS DEM JUNGBRUNNEN

Cinemaware schafft es, das Flair des Originals zu erhalten und in ein modernes Spiel zu übertragen. Dass die 3D-Grafik nicht am technischen Limit kratzt, stört kaum. Die meist hübschen Szenarien machen die müde ausgearbeiteten Charaktere allemal



Wer will darf auch in der nostalgischen 2D-Sicht Länder erobern.

wett. Der Orchestersound passt ebenfalls. Zwischendurch eingestreute Storyelemente wie ein blutlüsterner Guy of Gisbourne, der Robin ermorden will, und andere Zwischensequenzen halten Hood-Fans bei der Stange. Die englischen Dialoge versah Herausgeber Dtp mit deutschen Untertiteln, so dass keine Sprachbarriere den Spielspaß mindert. Warum das Spiel trotzdem kein Überflieger ist? Es gibt einfach Besseres. Ein kleiner Strategieteil mit eingebauten Minispielen war in den Achtzigern cool, aber auch nur wegen der damals bombastischen Grafik. Wer heute einen Genremix sucht, fischt bei *Spellforce* & Co. in tiefgründigeren Weihern. Trotzdem ist das Spiel ein gelungenes Nischenprodukt und findet sicher seine Liebhaber.

JOACHIM HESSE

Freikarten

Sie kennen Cinemaware nicht? Kein Wunder, der Entwickler ging 1991 pleite. Zuvor versorgte er aber die Spielergemeinde mit Grafikwundern wie *Defender of the Crown, Rocket Ranger, It came from the Desert* oder *Wnigs* (Name von der Redaktion geändert). Seit Anfang 2000 versuchen die Amerikaner, den Kult wiederzubeleben. *Robin Hood* ist das Ergebnis. Wer an den alten Schinken Interesse hat, findet die Spiele als Gratis-Download auf www.cinemaware.com.



It came from the Desert: So was haben wir früher gespielt.

FAZIT

JOACHIM HESSE



Ich gestehe: Ich bin ein Fan von Robin Hood – sei es im Kino, im Fernsehen oder als Spiel. Auch *Defender of the Crown* kenne ich seit meiner frühesten Jugend. Nachdem ich den Oldie erst kürzlich wieder auf dem Game Boy Advance tagelang gezockt habe, freut es mich, endlich Teil 2 genießen zu dürfen. Es ist toll, edle Ladys aus den Klauen von Normannen retten, den blöden Reginald Front-de-Boeuf aus dem Sattel zu heben und mit dem Flitzebogen Händler zu überfallen. Da sehe ich gerne über die seltsame Steuerung und die geringe Spieltiefe hinweg. Aber wer will schon England erobern? Wer dort einmal frühstücken musste, nimmt die Insel nicht mal mehr geschenkt.

ROBIN HOOD

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 887 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Rundenstrategie
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Atomic Planet/Cinemaware
VERTRIEB:	shoebox/dtp
INTERNET:	www.defenderofthecrown.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nein – und das finden wir dämlich.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	69%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	–

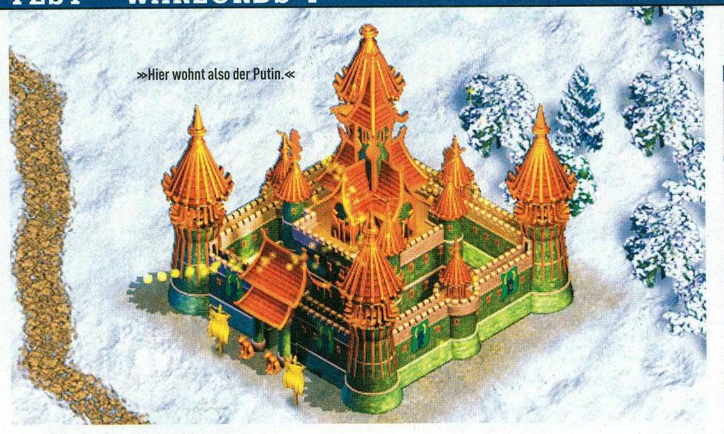
EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Schöner, aber antiquierter Aufguss eines Klassikers.








»Hier wohnt also der Putin.«

FAZIT


ANDREAS BERTITS

Warlords ist ein Klassiker, die Neuauflage bleibt dessen Tradition treu. Die meisten Strategietitel mit zeitgemäßer Optik kommen nicht an den taktischen Tiefgang des vierten Teils heran. Die Geschichte ist spannend und auch die Atmosphäre stimmt – nicht zuletzt dank der orchestralen Fantasy-Musik. Die Kämpfe hätten allerdings eine Prise mehr Abwechslung vertragen können. Wer eine taktische Herausforderung für die kommenden Winterabende sucht, wird bei *Warlords 4* fündig.

Schloss jetzt!

Wir haben die Schnauze voll von den bösen Volturnanern: In WARLORDS 4 stellen Sie den Burgfrieden im Fantasy-Land Etheria Runde für Runde wieder her.

Fantasy-Reiche scheinen nie wirklich Ruhe und Frieden zu haben. Nach einem gewaltigen Krieg, der große Teile der Welt zerstört hat, herrscht wieder einmal dicke Luft im Land Etheria. Als Obermacker eines von zehn Stämmen ist es Ihr Job, das Reich zu vereinen und hinter das Geheimnis der Volturnaner zu kommen, die grausamer sind als das Essen bei McDonald's. Sie starten mit einer Hand voll Einheiten in einer Stadt, hinter deren Mauern Sie Ihre Armee zusammenstellen und neue Truppen aus einem Sortiment von über 60 Rassen erschaffen. 100 Zaubersprüche, die es Ihnen unter anderem ermöglichen, Ihre Einheiten zu heilen oder Meteoriten auf Ihre Gegner regnen zu lassen, stehen zur Wahl. Zauber zu erforschen und neue Recken zu erschaffen, kostet nicht nur Geld, sondern auch Zeit. Je mächtiger der Spruch oder der Kämpfer ist, desto länger dauert es, bis Sie ihn einsetzen können.

ZWEIDIMENSIONALE RUNDE

Im Spiel blicken Sie von oben auf eine zweidimensionale, weder detaillierte noch besonders hübsche Landkarte. Ihre hässlichen und schwer auszumachenden Truppen ziehen Sie rundenweise über die Landschaft, wobei Ihnen pro Zug eine bestimmte Zahl an Bewegungspunkten zur Verfügung steht. Wenn Sie auf Feinde oder eine gegnerische Stadt treffen, kommt es zum Kampf. In einem gesonderten Fenster sehen Sie nun das Schlachtfeld. Aus Ihrer Truppe wählen Sie immer einen Knaben aus, der den Kampf führt, alle anderen warten brav, bis sie ebenfalls an der Reihe sind. Falls Ihr Recke besiegt wird, ernennen Sie einen Ersatzmann. Gewinnen Sie den Kampf, entscheiden Sie, ob Sie eine Stadt einnehmen oder plündern wollen. Eingenommene Wohnstätten produzieren neue Einheiten, müssen allerdings auch verteidigt werden, geplünderte Städte füllen zwar einmalig Ihre Schatzkisten, sind danach aber wertlos. Untermalt wird das Ganze von epischen Klängen. Die gute Gegner-KI macht das Spiel zu einer taktischen Herausforderung. Im Netzwerk, Internet oder an einem PC treten Sie gegen bis zu sieben Gegner an. Trotz grafischer Mankos entpuppt sich *Warlords 4* als Leckerbissen für Taktiker. ANDREAS BERTITS

WARLORDS 4

MINDESTENS:		
450 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win9x	GENRE:	Rundenstrategie
SINNVOLL:	PREIS:	Ca. € 45,-
700 MHz, 256 MByte RAM	ENTWICKLER:	Infinite Interactive
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	warlords4.ubisoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team)Deathmatch; 8 Sp. pro CD (Hotseat); 1 Sp. pro CD (LAN/Internet)
PC: 8 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	56%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER 78%

GUT – Taktisch herausforderndes, aber potthässliches Runden-Strategiespiel.



»Augsburger Puppenkiste: Wieder im TV.«
Rechts wählen Sie die Einheiten aus, die Sie in der Stadt produzieren.

»Ultraschall: Sarah Connor bekommt einen hässlichen Jungen! «

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Die düstere Atmosphäre, E-Mails, die Sie tatsächlich erhalten, und die Internetseiten, die Sie aufsuchen , werden Ihnen einen Schauer über den Rücken jagen. Die Geschichte ist spannend und die Rätsel machen Laune. Der Wiederspielbarkeitswert ist allerdings gleich null. Wer auf Thriller steht, sollte sich dieses Spiel ansehen. Eins müssen Sie sich dabei aber immer vor Augen halten: Es ist nur ein Spiel! Oder doch nicht?

Furchtbar blausibel

AUF DVD VIDEO

IN MEMORIAM ist: hässlich blau, rot und grün, spannend, logisch und nur mit Internetanschluss spielbar.

Stellen Sie sich vor, Sie erhalten eine CD-ROM zugeschickt. In Zeiten von Viren und Würmern schleudern Sie die Silberscheibe selbstverständlich bedenkenlos in Ihren Laufwerksschacht. Huch, ein kostenloses Spiel? Nachdem Sie sich registriert haben, erhalten Sie eine E-Mail von einer Organisation, genannt SKL. Während Sie sich schon tierisch freuen, dass Sie wohl zur Fernsehshow mit Günther Jauch eingeladen wurden und in Kürze Millionen absahnen, stellt sich heraus, dass diese SKL Verbrecher jagt und dabei Ihre Hilfe benötigt. Zwei Personen sind bei den Recherchen eines Mordfalls verschwunden und kurz darauf schickte Ihnen ein mysteriöses Individuum der SKL, das sich „Der Phönix" nennt, besagte CD-ROM. Auf dieser befinden sich Hinweise über den Aufenthaltsort der Vermissten. Okay, da Sie hilfsbereit sind wie einst Mutter Theresa und sensationsgeiler als ein *Bild*-Reporter, machen Sie sich daran, die Rätsel des geheimnisvollen Datenträgers zu ergründen.

ABGRÜNDIGE PFADE

Was sich Ihnen bietet, erinnert an eine Mischung aus den Kinostreifen *Sieben* und *The Blair Witch Project*. Skurril bunte Gemälde und seltsame Melodien begleiten Sie auf Ihrem Pfad in die Abgründe der menschlichen Psyche. Auf der CD entdecken Sie Filmschnipsel eines Video-Tagebuchs, das die Vermissten angelegt haben. Um diese Filme sehen zu können, rätseln Sie sich durch knackige Puzzels und öde Minispiele. So lotsen Sie etwa eine Kugel durch ein Labyrinth oder buchstabieren eine griechische Insel in kyrillischer Schrift. Wie sp-ahhhhnnend! Als Hilfsmittel erhalten Sie immer wieder E-Mails oder recherchieren auf über 300 eigens für das Spiel erschaffenen Internetseiten (ein Internetanschluss ist also zwingend notwendig!). *In Memoriam* versucht verzweifelt, seine eigene Realität zu erschaffen. Selbst das Handbuch will Sie davon überzeugen. Das neuartige Spielerlebnis ist interessant und macht eine Zeit lang Laune. Haben Sie den Abspann erstmals gesehen, ist aber Schluss mit lustig. Unterschiedliche Lösungswege oder andere Rätsel gibt's nicht.

ANDREAS BERTITS

IN MEMORIAM

MINDESTENS: 333 MHz, 64 MByte RAM, 700 MByte HD, Win9x, Internet	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Lexis numérique
	VERTRIEB:	Ubisoft
SINNVOLL: 500 MHz, 128 MByte RAM	**INTERNET:**	inmemoriam.ubisoft.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Auf Verbrecherjagd gehen Sie alleine.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

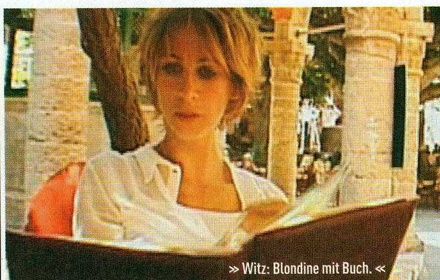
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	51%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 74%

GUT – Düsteres Denkspiel-Erlebnis der besonderen Art. Schräg!

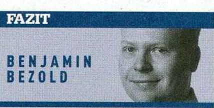

Minispiel: Hier lotsen Sie eine Kugel mit Geschick durchs Labyrinth.


» Witz: Blondine mit Buch. «

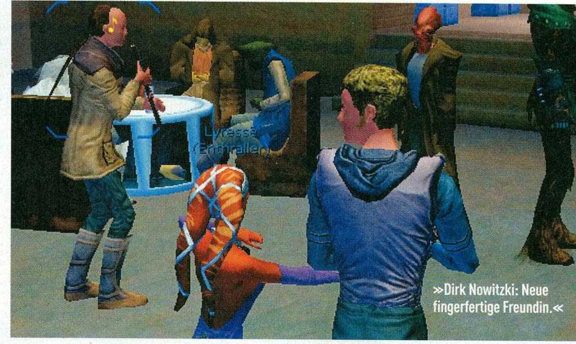
Star Wars Galaxies

Star *Wars*-Fans können einem Leid tun. Zuerst quält George Lucas die Jedi-Jünger mit zwei peinlichen Kinofilmen und dann kommt das erste Rollenspiel in der weit, weit entfernten Galaxis mit einem halben Jahr Verspätung nach Deutschland. Als komplett lokalisierte Fassung? Nein! Abgesehen vom übersetzten Handbuch und einem exklusiven Poster gleichen sich die deutsche und die amerikanische Version wie ein Wookiee dem anderen. Einen Vorteil hatte die Warterei allerdings: Die gröbsten Anfangs-Bugs sind beseitigt. Dennoch passiert es zum Beispiel, dass Sie am Missions-Terminal einen Auftrag annehmen, um dann nach ein paar Kilometern Fußmarsch festzustellen: Das Einsatzziel ist auf wundersame Weise verschwunden. Ebenfalls längst nicht perfekt: das Kräfteverhältnis beim Kämpfen. Nichtsdestotrotz bleibt *Star Wars Galaxies* ein klasse Online-Rollenspiel. Es macht einfach höllisch Spaß, mit Freunden die Wälder Naboos zu erkunden oder auf Tatooine Sandleute zu jagen. Zum Schluss noch ein Wort zu den beiden europäischen Servern. Dort geht mittlerweile ordentlich die Post ab. Und das fast ohne Lags. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



Galaxies hat ein Problem: Nach etwa drei Monaten gibt es kaum einen Anreiz zum Weiterspielen, da Sie Ihren Charakter auf Maximum trainiert haben und die Vergabe des Jedi-Titels offensichtlich der Admin-Willkür unterliegt. Ansonsten ist *Galaxies* geil!



»Dirk Nowitzki: Neue fingerfertige Freundin.«

STAR WARS GALAXIES

MINDESTENS: 933 MHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win98, Internet	**GENRE:**	Online-Rollenspiel
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM, DSL-Anschluss	**PREIS:**	Ca. € 50,- + € 15,-/Monat
	ENTWICKLER:	Sony Online Entertainment
	VERTRIEB:	LucasArts/Activision
	INTERNET:	www.starwarsgalaxies.com
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Erforschen Sie die *Star Wars*-Galaxis mit Tausenden von Mitspielern.
PC: –
NETZWERK: –
INTERNET: ~5.000/Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	89%
SOUND	69%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 81%

SEHR GUT – Imposantes Online-Rollenspiel in der Star-Wars-Welt.

Planetside: Core Combat



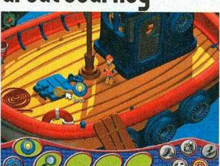
Wollten Sie schon immer mal die Radieschen von unten wachsen sehen? In der ersten *Planetside*-Erweiterung dürfen Sie es! Denn Sony Online schickt Sie in *Core Combat* unter die Oberfläche. Allerdings ist dort so viel los, wie in Herrn Sauerteigs Schlafzimmer. Kein Wunder! Einen wirklichen Anreiz, das Add-on zu daddeln, gibt es nicht. Schließlich fehlen wichtige Verbesserungen am langatmigen Spielprinzip. Schade für die sechs interessanten Spielumgebungen und die neuen Gegenstände. BB

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, PlanetSide
HERSTELLER: Sony Online/Ubisoft
GENRE: Mehrspieler-Shooter **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	74%
SOUND	77%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 69%

Great Journey



Endlich mal ein tolles Adventure-Spiel! Für Sechsjährige. Als Anni oder Tony helfen Sie einem Pinguin, die Antarktis vom Müll zu befreien. Ihr Kapitän ist ein altes Schussel und braucht ständig Ihre Hilfe. Bunte Grafik, leichte Rätsel, deutsche Sprachausgabe und die fünf Minispiele sind absolut kindgerecht. Ein nettes Weihnachtsgeschenk für angehende Erstklässler. Für die dürfen Sie glatt 60 Prozent auf die Wertung addieren. Erwachsene fühlen sich bei dem Spiel einfach nur sehr, sehr traurig. JO

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 380 MByte HD
HERSTELLER: Rebelmind/New Media Agency
GENRE: Adventure **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	31%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	62%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 22%

Alarm für Cobra 11



Gegen *NfS: Underground* sieht *Alarm für Cobra 11* so alt aus wie Inge Meysel im Vergleich zu Anna Kournikova. Das liegt an der öden Kampagne. In Berlin, Hamburg, München und Köln nehmen Sie an einem langatmigen Wettrennen nach dem nächsten teil. Ab und an jagen Sie einen Verbrecher im Streifenwagen – das war's. Tuningmöglichkeiten, authentische Fahrzeuge oder eine motivierende Story gibt es nicht. Fazit: Sparen Sie sich das Geld fürs Tanken. BB

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 200 MByte HD
HERSTELLER: Davilex/RTL/THQ
GENRE: Rennspiel **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	43%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	57%
SOUND	35%
MEHRSPIELER	44%

EINZELSPIELER 41%

Airline 69

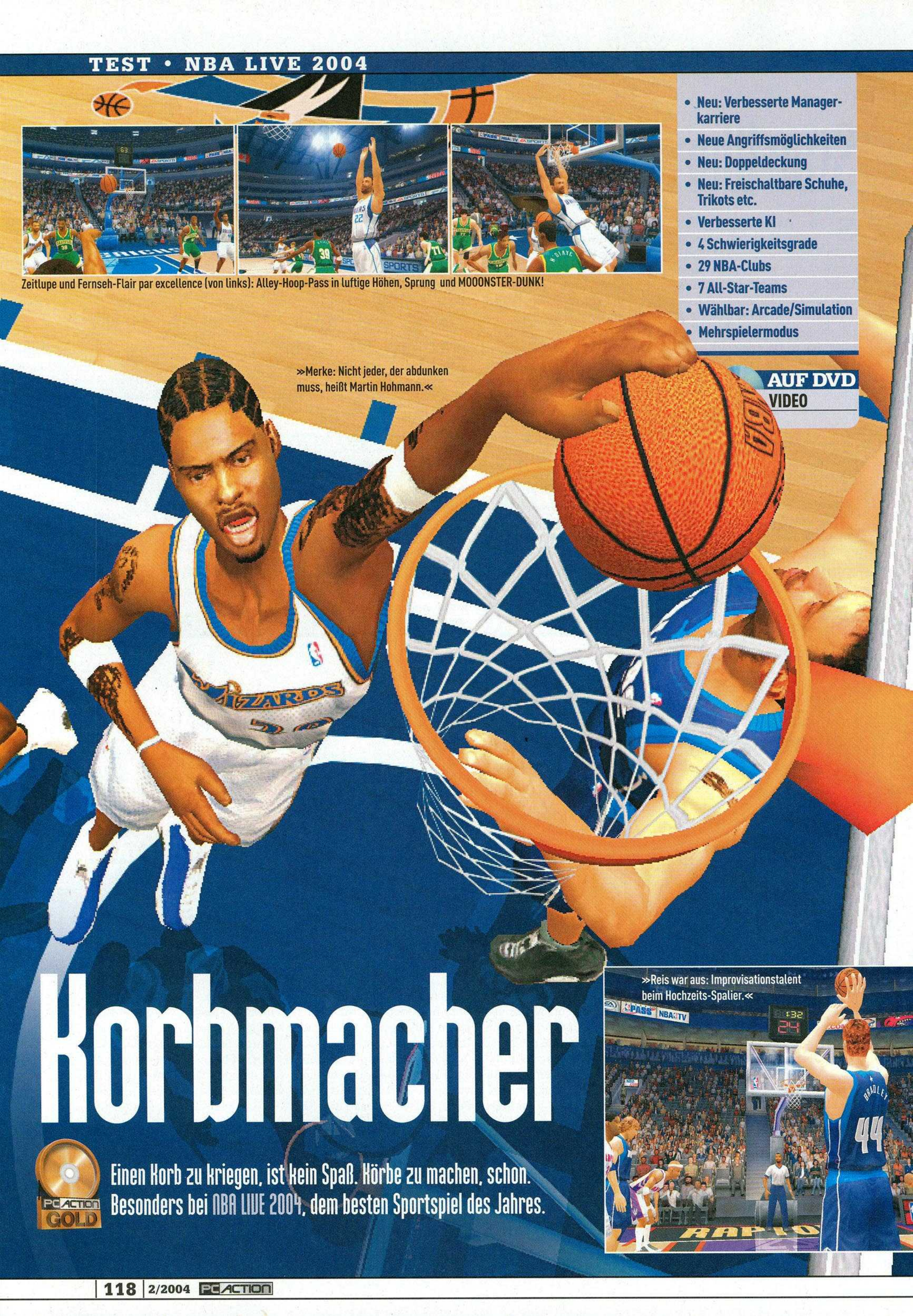


Die Spielziele von *Airline 69: Return to Casablanca* lauten, sich ein Flugzeug zu beschaffen, 250.000 Dollar zu verdienen und den Gouverneur zum Rücktritt zu zwingen. Wäre das Spiel nicht von redfire, würde Sie eine billige WiSim erwarten. So erwartet Sie aber eine billige WiSim mit halbnackten Frauen und anstößigen Gags. Wer sich bei *Wa(h)re Liebe* über die Wortspiele von Lilo Wanders totlacht, kommt auf seine Kosten. JO

MINDESTENS: 200 MHz, 32 MByte RAM, 401 MByte HD
HERSTELLER: interactive strip/redfire Software
GENRE: WiSim **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	42%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	72%
SOUND	49%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 41%



Zeitlupe und Fernseh-Flair par excellence (von links): Alley-Hoop-Pass in luftige Höhen, Sprung und MOOONSTER-DUNK!

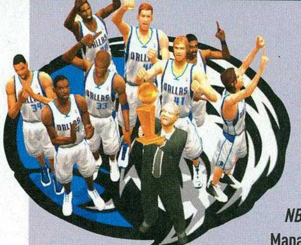
- Neu: Verbesserte Managerkarriere
- Neue Angriffsmöglichkeiten
- Neu: Doppeldeckung
- Neu: Freischaltbare Schuhe, Trikots etc.
- Verbesserte KI
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 29 NBA-Clubs
- 7 All-Star-Teams
- Wählbar: Arcade/Simulation
- Mehrspielermodus

»Merke: Nicht jeder, der abdunken muss, heißt Martin Hohmann.«

Korbmacher

Einen Korb zu kriegen, ist kein Spaß. Körbe zu machen, schon. Besonders bei NBA LIVE 2004, dem besten Sportspiel des Jahres.

»Reis war aus: Improvisationstalent beim Hochzeits-Spalier.«

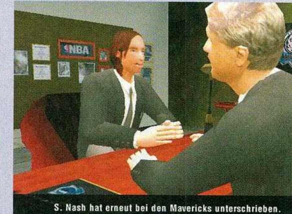


»Porno-Oscar für den besten Film: Archibald und seine langen Lümmel.«

Werd zum Punkte-Sieger!

NBA Live 2004 **bietet einen aufgepeppten Managerpart. Sie betreuen über Jahre ein Team und sammeln Punkte für Trainingseinheiten. Langzeitmotivation pur.**

Transfers, Vertragsverlängerungen und der jährliche Rookie-Draft – klar gehören die zum Managermodus; Sie dürfen aber auch alle Ihre Jungs in Trainingslager und einzelne Cracks zu Sonderübungseinheiten schicken. Hier beeinflussen Schieberegler, wie viel Wert Sie jeweils auf die Kategorien „Wurf", „Defensive", „Offensive" und „Kondition" legen. Oder Sie verpflichten Coaches, die Ihre Profis in speziellen Bereichen schleifen – etwa beim Dribbling. Für die Arbeit mit der Mannschaft benötigt der Freizeit-Manager Dynasty-Punkte. Die gibt's für erfüllte Aufgaben. Je nach Schwierigkeit fällt die Belohnung aus. Schafft einer Ihrer Spieler beispielsweise in einem Viertel mindestens drei Dreier, wandern fünf Punkte aufs Dynasty-Konto. Für einen lustigen „Quadruple Double" gibt es satte 250 Zähler. Dafür muss ein Akteur in einer Partie beispielsweise bei vier Statistik-Kategorien wie Assists, Blocks, Steals und Rebounds je ein zweistelliges Ergebnis schaffen – uiuiui! Falls Ihrem Club während eines Matches eine 100-prozentige Trefferquote gelingt, regnet es gar 2.500 Punkte. Zum Vergleich: Ein komplettes Mannschaftstraining kostet 2.000. Auch Erfolge über die gesamte Saison belohnt das Spiel.



S. Nash hat erneut bei den Mavericks unterschrieben.

»Neulich bei Bill Clinton (rechts): Noch freut sich der Praktikant auf den neuen Job ...«

Wir stellen's uns witzig vor, wenn ein gewisser Herr Boykins aus Denver scharfe Bräute anbaggert – und jedes Mal eine geschallert kriegt. „Was machen Sie eigentlich beruflich?", säuselt die Dame, während sie den 1,65-Meter-Adonis mustert. Er: „Ich bin Basketballprofi in der NBA." Sie: „Selten so eine blöde Anmache gehört, wollen Sie mich verarschen?" KLATSCH! Tja, der gute Earl B. hat bestimmt auch im Privatleben viele Körbe gesammelt. Wir empfehlen aber, dem aktuellen Spross der *NBA*-Serie keinen solchen zu geben. Jahrgang '04 ist spielerisch so gut wie der wieselflinke Boykins, der beim Sprung zwar 2,29-Meter-Riesen wie Mavericks-Center Shawn Bradley mit einem Kopfstoß versehentlich entmannen könnte, aber trotzdem ein prima Korbjäger ist.

STARK PUNKTEN

Sie dürfen eine Saison oder Play-offs starten, Freundschaftsspiele, eine 1-gegen-1-Streetballvariante, den neuen Dynasty-Modus (vgl. Kasten „Werd zum Punkte-Sieger!"), online zocken oder allein am Korb die Steuerung üben. Im Vergleich zu *NBA 2003* ist das Gameplay wirklichkeitsnaher. Die Computergegner stehen taktisch besser und agieren intelligenter bei Blocks, Steals und Rebounds. Wie in der realen Basketballwelt entscheidet die Defensive das Spiel. Während Sie in der Abwehr einen Kontrahenten neuerdings gezielt „doppeln" können, damit unter Zeitdruck setzen und zu Fehlern oder einem riskanten Abspiel zwingen, müssen Sie im Angriff die ganze Palette typischer Spielzüge nutzen. Dreier, Würfe aus der Halbdistanz, ein schneller Pass zum Center unter den Korb und Fastbreaks haben mehr Bedeutung als coole Freestyle-Dribblingtricks. Bei der Steuerung spielen drei Neuheiten die Hauptrollen: 1. Wurf und Dunk liegen auf verschiedenen Tasten. 2. Mit einem plötzlichen Stopp verschaffen Sie sich Luft, so dass Verteidiger kurzzeitig nicht mehr wie klebrige Hämorriden-Salbe an Ihrem Arsch hängen. 3. Die „Off-the-Ball"-Funktion ermöglicht, einen nicht ballführenden Akteur zu steuern, sich freizulaufen und einen tödlichen Pass oder „Alley Hoop" von den KI-Genossen zu fordern. Mehr Kontrolle übers Spiel: mehr Spaß.

SCHWACH-PUNKTE

Auch die Technik ist sehr gut, obwohl maximal eine Auflösung von 1.280x1.024 Pixeln möglich ist. An der Seitenlinie läuft ein nervöser Trainer auf und ab, Zeitlupen liefern TV-Flair, US-Kommentatoren begleiten das Geschehen und die Zuschauer gehen lautstark mit. Dass die Fans flach aussehen wie Wanderkröten auf der Bundesstraße und die Spieleranimationen weniger geschmeidig ausfallen als etwa bei *NHL 2004*, sei dennoch erwähnt. Schwachpunkte sind die gut gemeinten, aber billig wirkenden 640x480-Stummfilm-Zwischensequenzen im Dynasty-Modus und dessen Chaos-Menüführung, die nach einem Navigationssystem schreit. Trotzdem: *NBA Live 2004* ist erstklassig, die Fans werden's dunken.

HARALD FRÄNKEL

»Deo mit umwerfendem Duft: Versace Anus for Men.«

AUSWECHSLUNG SMUSH PARKER FÜR MICHAEL FINLEY

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Real-Basketball finde ich kaum reizvoller als einen Diavortrag über das Paarungsverhalten von Stachelbeerbär-Nachtfaltern (Ryparia purpurata). Doch das Sportspielherz in mir hüpft wie bei einem Slamdunk! Neben dem Gameplay verdient – anders als bei *NHL* – die Zugänglichkeit ein Lob. Anfängern kommt's nicht in den Sinn, bei Obi einen Strick zu erwerben, und im höchsten Schwierigkeitsgrad hängen selbst für Könner die Körbe hoch.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
NBA Live 2004	93 %
NHL 2004	92 %
Pro Evolution Soccer 3	90 %
NBA Live 2003 (abgewertet)	87 %
FIFA Football 2004	86 %

Sportspielfans sind bedient - denn sie haben die Qual der Wahl. *NBA Live* und *NHL 2004* vereinen Präsentation und Spielbarkeit am besten – wobei die Eishockeycracks technisch und die Basketballer beim Gameplay vorn liegen. *Pro Evo* zeigt zwar eine bescheidene Benutzerführung, simuliert Fußball aber superrealistisch, das arcadelastigere *FIFA 2004* befriedigt dagegen Optik- und Lizenz-Fetischisten.

NBA LIVE 2004

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1.200 MHz, 256 MByte RAM, 8-Tasten-Gamepad

GENRE:	Basketballsimulation
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.electronicarts.de
SPRACHE:	Dt./engl. Kommentar
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Freundschaftsspiel, 1 gegen 1, Turnier; 1 Sp./CD
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	94%
GRAFIK	86%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	93%

EINZELSPIELER 93%

HERAUSRAGEND – Wie ein Vorzeige-Center: einfach nur riesig!



»Olympiasieger im Kunstkacken.«

Hier kannst du landen!

Runter kommen sie alle. Wie Sie aber eine stilistisch einwandfreie Punktlandung hinbekommen, üben Sie mit RTL SKISPRINGEN 2004. Das macht Laune.

Auf einige Dinge kann man sich verlassen. Etwa darauf, dass Bohlen-Songs mit immer gleichem Rhythmus nerven, am ersten Januar Steuererhöhungen anstehen und im Dezember die neueste Version von *RTL Skispringen* erscheint. Letzteres ist ein Grund zur Freude. Sich mit einem lebensmüden Jungspund in die Tiefe zu stürzen und eine Landung zu vollführen, bei der man nicht mit seinem virtuellen Gesichtserker den Marianengraben ausgeschachtet hat, befriedigt. Diese Genugtuung erlebt man gern immer wieder, Sprung für Sprung.

DU BIST SUPER, HELD!

Deshalb ist es prima, dass Entwickler VCC den Karrieremodus ausgebaut hat. 28 originalgetreu nachgebildete Selbstmordanlagen sorgen in über 40 Wettbewerben für Adrenalin-Kicks. Sie starten mit Ihrem selbst gebastelten Springer erst in zwei Nachwuchsligen, bevor Sie sich bei Skiflug-WM, Vierschanzen-Tournee und Weltcup mit den Besten messen. Aus Lizenzgründen müssen Sie erneut auf die aus dem TV bekannten, realen Stars der Szene verzichten, Laune macht's trotzdem, weil Sie im Manager-Part an Wachsmischungen herumtüfteln und Ihren Athleten wie in einem Rollenspiel durch gezieltes Training und erfolgreiche Sponsorenverhandlungen zu einem steinreichen Superhelden aufpeppeln. Und weil die intuitive Maussteuerung, bei der es auf das richtige Timing ankommt, noch immer Lobeshymnen verdient.

LEICHTERER EINSTIEG

Doch schon der Vorgänger war gut, auch dieser bot bereits einen spaßigen Mehrspielermodus. Die aktuelle Version zeigt sich nur minimal verbessert (siehe Kasten „Wirklich neu?"). Klasse fanden wir den angepassten Schwierigkeitsgrad in den Nachwuchsligen. Während Sie früher zu Spielbeginn zäh um gute Ergebnisse rangen, gelingen jetzt schnell Sprünge in die Top Ten. Der Aufstieg Ihres Hüpferlings geht zügiger vonstatten, was Einsteiger motivieren sollte.

CHRISTIAN BIGGE

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

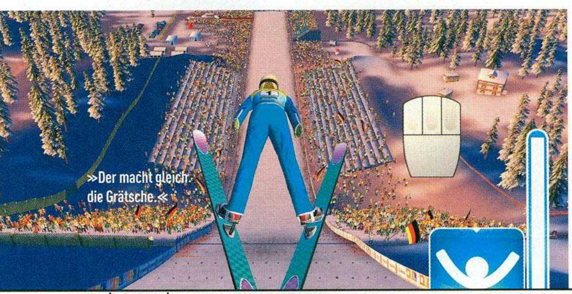


Kaum zu glauben, wie viel Suchtpotenzial in einem „kleinen" Sportspiel stecken kann. Im Vergleich zu den Optionsmonstern von EA Sports oder Konami bietet *RTL Skispringen 2004* nichts Revolutionäres. Doch 28 Schanzen, Karrieremodus, nette Optik und perfekte Steuerung reichen, um immer wieder zum nächsten Sprung zu motivieren. Schnäppchenjäger sollten trotzdem erwägen, eventuell zum Vorgänger zu greifen.

Wirklich neu?

Lohnt sich der Kauf der neuen Version? Entscheiden Sie selbst, ob Sie auf diese neuen Features verzichten wollen:

- 28 statt 21 Schanzen
- Verbesserte Grafik, unter anderem animierte Zuschauer, Rauch- und Nebeleffekte
- Blaue Linie verdeutlicht erforderliche Siegesweite
- Karrieremodus: Wetten auf den eigenen Sieg möglich
- Karrieremodus: Qualifikation mit K.-o.-System, 15 Punktbeste automatisch qualifiziert
- Besondere Leistungen schalten Ausrüstungsgegenstände frei



»Der macht gleich die Grätsche.«

RTL SKISPRINGEN 2004

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 550 MByte HD, Win95	**GENRE:**	Sportspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	VCC Entertainment/RTL
	VERTRIEB:	THQ
SINNVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM	**INTERNET:**	www.skispringen2004.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Im Mehrspielermodus wird nacheinander gehüpft. (Spielmodi, 1 Sp./CD)
PC: 16 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

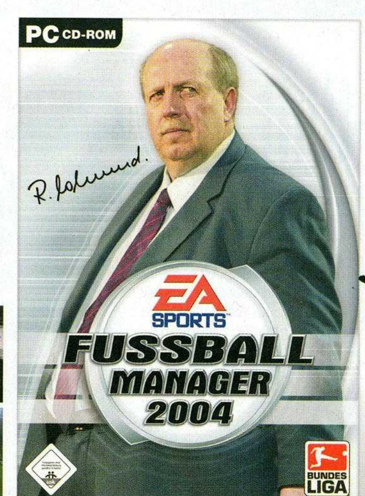
PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	80%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER 81%

SEHR GUT – Motivierende Hüpferei mit erstaunlichem Tiefgang.



It's in the game.™



EA SPORTS FOOTBALL FUSION

PC CD XBOX

PlayStation 2



FUSSBALL MANAGER 2004
Die Managementsimulation für Spieler mit Format.
Ob Sponsorenverhandlung, Transfermarkt, Stadionausbau oder Trainingsleitung: Stell dich der Herausforderung und erlebe die Höhen und Tiefen dieses Geschäfts!
Jetzt mit FOOTBALL FUSION – für die interaktive Vernetzung mit FIFA FOOTBALL 2004.



SEI MIT LEIB UND SEELE DABEI!















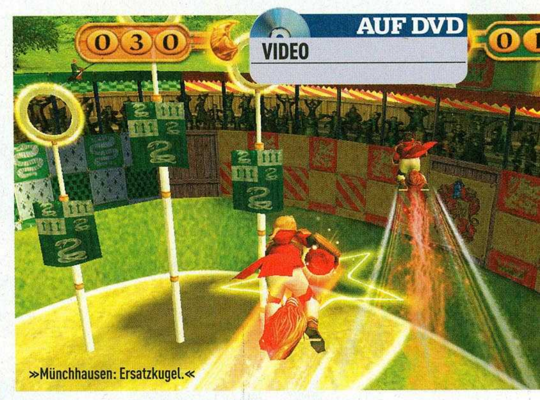


www.easports.de www.fm2004.de

Quidditch-WM

Wenn Jäger, Treiber, Sucher und Hüter Quaffel und den goldenen Schnatz jagen, kämpft wohl eines der Häuser von Hogwarts um den Sieg bei der Quidditch-Meisterschaft. Und wenn Sie bis hierhin nur Bahnhof verstehen, zählen Sie vermutlich zur Spezies der Muggels, auch „Nichtmagier“ genannt. Fans des weltberühmten Zauberjünglings Harry Potter wissen, dass es sich bei Quidditch um den bevorzugten Sport von Hexen und Zauberern handelt. Bei dieser temporeichen Mischung aus Fußball und Basketball versuchen zwei Teams mit jeweils sieben Spielern auf ihren fliegenden Besen den fußballähnlichen Quaffel an Kopf- oder Fußseite des Spielfeldes in einem der drei Torringe zu versenken. Gewonnen hat die Mannschaft, die am Ende den goldenen Schnatz einfängt, eine walnussgroße Kugel, die durch die Luft flitzt wie ein Kolibri auf Speed. Klingt kompliziert, ist aber kinderleicht. Die simple Spielsteuerung verlangt nach nur drei Tasten: „Links“, „Rechts“ und „Schuss“. Aufwendige Spezialmanöver gibt es nicht. Und die Computergegner sind auch ziemlich blöd und lassen sich die Spielkugel problemlos abjagen. Folglich verlassen Sie fast immer als Sieger den Platz. Fauler Zauber? Nein, auf Dauer schlicht langweilig.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Münchhausen: Ersatzkugel.«

FAZIT



Außer Besen nix gewesen! Das stupide Rumgefliege auf den Hexenfegern von Harry und seinen Freunden ist etwa so spannend wie die Live-Übertragung des Adventssingens aus Oma Trudes Altenheim. Fans der zaubernden Brillenschlange erfreuen sich eine Zeit lang an bekannten Schauplätzen und Charakteren der Buch- und Kinovorlage.

HARRY POTTER – QUIDDITCH-WM

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 550 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,8 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	EA Games
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.electronic-arts.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Alterbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Jagd auf den Schnatz machen Sie maximal zu zweit. (2 Sp./CD)
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	73%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	62%

EINZELSPIELER 58%

AUSREICHEND – Wenig zauberhaftes Pseudo-Sportspiel.

Skispringen 03/04



Die Entwickler von L'Art haben wohl lange *RTL Skispringen* gezockt, denn ihr Hüpfspiel, das auf eine öde Renderware-Grafik setzt, kopiert so einiges. Etwa die nur leicht „verschlimmbesserte“ Maussteuerung. Bis Sie im Karrieremodus mal in die Punkteränge hüpfen, schreiben wir Weihnachten 2015. Nee, das war nichts. Da reißen auch 39 Schanzen und spärliche Kommentare der Eurosport-Sprecher Sigi Heinrich und Dirk Thiele nichts mehr raus. CB

MINDESTENS: 600 MHz, 64 MB RAM, 735 MB HD, Win98
HERSTELLER: Fantastic.tv/Koch Media
GENRE: Sportspiel **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	49%
STEUERUNG	48%
GRAFIK	60%
SOUND	55%
MEHRSPIELER	49%

EINZELSPIELER 42%

Moon Tycoon



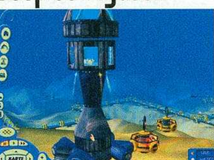
Als galaktischer Städteplaner errichten Sie bei diesem 3D-Aufbaustrategie-Spiel eine Kolonie auf dem Mond. Mit mehr als 60 Gebäuden und vier Industriezweigen kurbeln Sie die Weltraum-Wirtschaft an und treiben nicht mit außerirdischen Rassen Handel. Der 30 Missionen starke Kampagnenmodus ist wenig abwechslungsreich, lediglich willkürlich auftretende Katastrophen sorgen kurzzeitig für hektische Betriebsamkeit in der optisch anspruchslosen 3D-Welt. CS

MINDESTENS: 200 MHz, 64 MB RAM, 705 MB HD, Win98
HERSTELLER: Anarchy Ent./New Media Agency
GENRE: WiSim **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	59%
GRAFIK	48%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 53%

Deep Sea Tycoon



Noch einmal in Meeresblau: *Deep Sea Tycoon* spielt sich exakt wie *Moon Tycoon*, nur eben unter Wasser. Tiefsee-Häuslebauer erfreuen sich an einer etwas besseren Grafik. Außerdem errichten Sie stolze 100 Gebäude und absolvieren 75 Kampagnenmissionen. Auf Dauer langweilt das trotzdem. Werden Sie angegriffen, wechselt die maritime Mixtur aus WiSim und Aufbaustrategie-Spiel in die Ego-Perspektive. Dann nehmen Sie Feinde persönlich aufs Korn. Das zumindest ist lustig. CS

MINDESTENS: 300 MHz, 128 MB RAM, 815 MB HD, Win98
HERSTELLER: Anarchy Ent./New Media Agency
GENRE: WiSim **PREIS:** Ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	62%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 58%

Las Vegas Imperium



Diesmal sollen Sie den Rubel für Take 2 rollen lassen, indem Sie *Las Vegas Imperium* kaufen und im Spiel die Kontrolle über eine Daddelbude übernehmen, die irgendwann mal zum Palace mit Siegfried und Roy werden soll. Sie organisieren das Personalwesen, den Einkauf, platzieren neue Geldfresser und manipulieren etwas herum, damit sich Fortuna nicht allzu freigiebig zeigt. Tja, wirklich neu ist das alles nicht. Und die putzige Grafik hält zwar bei Laune, der Sound nervt jedoch extrem. RR

MINDESTENS: 450 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HD, Win98
HERSTELLER: Edge/Take 2
GENRE: Aufbaustrategie **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	56%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	60%
SOUND	45%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 52%

SCHROTT DES MONATS



Das ist eine der schlechteren Karten.

Ganz schlechte Karten!

Wer PAX ROMANA kauft, hat Arschkarten gezogen. Aber das sehen Sie wahrscheinlich selbst. Zur Sicherheit sagen wir's Ihnen noch mal: Die Karten sind schlecht!

Bestechungen, Verrat, Kriegsführung, Korruption. Im alten Rom standen diese Dinge auf der Tagesordnung. *Pax Romana* versetzt Sie in die Rolle eines Emporkömmlings, der an der Spitze des politischen Machtapparates den Staatsmann mimen möchte. Über Tausende von Menüs und Fenster steuern Sie das Spiel, kümmern sich um die Zufriedenheit Ihrer Untertanen, heuern neue Senatoren an, führen Bestechungen aus oder schicken Truppen in die Schlacht. Meistens bekommen Sie aber nur eine Landkarte mit Provinzen zu Gesicht. Geht's endlich ins Gefecht, so sehen Sie in einem Fenster eine kleine, sich ständig wiederholende Animation. Buah! Kämpfe spielen jedoch nur eine untergeordnete Rolle, denn *Pax Romana* simuliert den römischen Staatsapparat so realistisch wie möglich. Diplomatie und Wirtschaft stehen im Vordergrund. Es sei denn, Sie starten den strategischen Part. Hier sind Sie bereits Imperator des römischen Reiches und kümmern sich hauptsächlich um Grenzsicherung und -erweiterung.

SPIEL, WO BIST DU?

Pax Romana ist komplexer als die Bauanleitung für eine Atombombe. Selbst das Strategie-Schwergewicht *Master of Orion 3* erscheint dagegen so einfach wie eine Runde *Tetris*. Handbuch lesen hilft? Nö, denn wenn Sie das studiert haben, sind Sie genauso schlau wie vorher. Selbst die neun Tutorials ermöglichen keinen schnellen Spieleinstieg. Ein Tipp: Lesen Sie die ebenso häufigen wie öden Textmeldungen. Das ist aber gar nicht so leicht. Schriftart und -größe lassen vermuten, dass mit diesem Spiel die Lupenindustrie angekurbelt werden soll. Eine Sprachausgabe suchen Sie vergeblich. Die Hintergrundmusik ist zwar anfangs ganz stimmungsvoll, nach dreißig Minuten nervt das Gedudel aber wie eine Reißzwecke im Schritt. Wenn das alte Rom tatsächlich so kompliziert zu regieren gewesen wäre, hätte sich Hannibal bestimmt nicht seine Elefantenzähne daran ausgebissen. ANDREAS BERTITS

»Kampf: Ganz schlechte Karten.«

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Pax Romana ist fast so kompliziert, wie PC-ACTION-Redakteure einen sinnvollen Satz formulieren zu lassen. Eine vernünftige Steuerung, mit der sich alle Features einfach verwalten lassen, hätte Wunder gewirkt. Aber wenn ich mich dauernd durch Menüs und Fenster klicke und selbst nach mehreren Spielstunden nicht richtig durchblicke, vergeht mir der Spaß. Nein, auch die „Kampfanimationen" stimmen mich nicht um: Ihre 45 Euro können Sie sinnvoller ausgeben. Habe ich schon erwähnt, dass PC-ACTION-Redakteure ständig Hunger leiden und sich über ein warmes Mittagessen echt freuen würden?

PAX ROMANA

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win9x
SINNVOLL: 700 MHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Galiléa
VERTRIEB:	Dreamcatcher Games
INTERNET:	www.paxromanagame.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch; Kampf um das Imperium; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	17%
STEUERUNG	12%
GRAFIK	23%
SOUND	24%
MEHRSPIELER	30%

EINZELSPIELER **17%**

UNGENÜGEND – Viel zu kompliziertes und unkomfortables Strategiemonster.

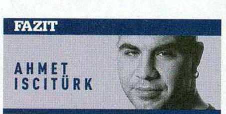
URU: Ages Beyond Myst

Für die einen ist es *Myst*, für die anderen die stärkste Schlaftablette der Welt. Diese Adventure-Serie spaltet die Lager schon seit Ewigkeiten. Und das ändert sich mit *URU* auch nicht. Während Sie sich bei den Vorgängern durch sterile Render-Standbilder klickten, setzt *URU* auf eine Echtzeit-3D-Umgebung. Cyan Worlds gaben sich richtig Mühe, denn optisch ist der Titel eine wahre Pracht. Auch die spärlich eingesetzten Sounds und Musikstücke passen wie die Faust aufs Auge. Aufs Auge des Typen, der die Steuerung verbrochen hat! Was bringt die Bewegungsfreiheit in einer dreidimensionalen Polygonwelt, wenn sich die Spielfigur nicht anständig kontrollieren lässt? Sie bleiben an den kleinsten Hindernissen hängen, fallen dauernd von Brücken oder Abhängen und schon eine einfache 180°-Drehung wird zur nervlichen Belastung. Schade, denn die meisten Rätsel und die „Nicht-von-dieser-Welt"-Atmosphäre sind wirklich gelungen und motivieren ungemein. Übrigens: Via *URU-Live* puzzeln Adventure-Freunde online miteinander. Leider war dies zum Zeitpunkt des Tests noch nicht möglich, weswegen wir (noch) keine Mehrspieler-Wertung vergeben. Im Frühjahr 2004 soll es laut Hersteller losgehen. AHMET ISCITÜRK



Ist das nicht toll? Dank des Charakter-Baukasten haben wir einen virtuellen Ahmet erschaffen!

FAZIT



URU bietet eine Steuerung, die uns die Zornesröte ins Gesicht treibt! Dauernd bleibe ich irgendwo hängen oder falle herunter. Und obendrein wechselt zwischendurch urplötzlich die Kameraperspektive, damit es noch schlimmer wird. Ohne diese Mankos wäre *URU* wirklich ein Wahnsinns-Adventure mit Hammer-Optik und Top-Atmosphäre.

URU: AGES BEYOND MYST

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Cyan Worlds
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	http://uru.ubi.com/de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Alterbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Dank *URU-Live* rätseln Sie ab 2004 auch in der Gruppe!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: Unbekannt

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	88%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 69%

BEFRIEDIGEND – Schönes Adventure – miese Steuerung!

MTV Celebrity Deathmatch



Für Menschen ab 16 bietet die Umsetzung zum Knetfiguren-Gemetzel a) tiefschwarzen Humor, b) weniger Schlagvarianten als ein renitenter Rentner, c) wildes, sinnfreies Knopfgedrücke und d) so wenig Abwechslung wie Dieter Bohlens Lalala-Liedgut. Ein erstellter Recke oder 21 Promis à la Justin Timberlake und Dennis Rodman furzen Melodien oder spielen Basketball mit abgetrennten Polygonköpfen. Ganz witzig. Für eine Stunde. Dann sind Sie durch. HFR

MINDESTENS: 450 MHz, 128 MB RAM, 650 MB HD, Win 98
HERSTELLER: Big Ape/Take 2
GENRE: Beat 'em Up **PREIS:** Ca. € 28,-

PREIS/LEISTUNG	22%
STEUERUNG	43%
GRAFIK	65%
SOUND	62%
MEHRSPIELER	41%

EINZELSPIELER 34%

Wallace & Gromit: Projekt Zoo



Beim ersten PC-Abenteuer der Knetfiguren hüpfen Sie in klassischer Jump&Run-Manier mit dem tollpatschigen Hund Gromit durch einen in 28 Levels unterteilten Zoo. Warum? Um dem fiesen Pinguin Feathers McGraw das Handwerk zu legen. Grafik und Level-Design sind nicht besonders spektakulär, immerhin schraubt die wirre Kameraführung den kinderleichten Schwierigkeitsgrad unfreiwillig einen Tick nach oben. Fans haben für 20 Euro etwa drei Stunden Spaß. (CS)

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 605 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Frontier Dev./Acclaim
GENRE: Jump&Run **PREIS:** ca. € 20,-

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	67%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 63%

Aufstand der Ehre



Sind Ihnen bei den Kampagnen von *IL-2: Forgotten Battles* auch die Füße eingeschlafen? Dann ist das Add-on *Aufstand der Ehre* genau das Richtige für Sie. Mit Unterstützung von 75 Videosequenzen wird eine alternative Geschichte des Zweiten Weltkriegs erzählt. Da ist Spannung garantiert. Schade nur, dass die Zwischensequenzen einem Stummfilm ähneln. Aber mehr ist mit der Technik des Hauptprogramms nun mal nicht drin und da stimmt der Sound immerhin. Unter www.pluswave.de können Sie die gelungene Erweiterung bestellen. BB

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MB RAM, 700 MB HD, Win98, IL-2
HERSTELLER: PlusWave
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 28,-

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	81%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 77%

Pro Train Tauernbahn



Österreich- und Italien-Urlauber kennen das. Kaum sind Ferien, bilden sich auf der Strecke rund um den Tauerntunnel kilometerlange Staus. Im Add-on *Pro Train Tauernbahn* gibt es dieses Problem nicht. Hier ziehen Sie mit bekannten ÖBB-Zügen an den Blechlawinen vorbei und genießen die Aussicht. Sofern man von genießen sprechen kann. Denn zum einen merkt man Microsofts *Train Simulator* seine zwei Jahre alte Technik deutlich an, zum anderen spielen fast alle „Abenteuer" nach Einbruch der Dämmerung. BB

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 850 MB HD, Win98, Train Simulator
HERSTELLER: Blue Sky/NBG
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 26,-

PREIS/LEISTUNG	61%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	67%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 66%

Du verdammtes Heckstück!

Sie wollen's schnell und schmutzig? Dann versuchen Sie's doch mal mit V-RALLY 3.

»Lackierer: Pfusch!«

Ein ganzes Jahr hat es gedauert, bis der Konsolen-Hit *V-Rally 3* auch auf dem PC in die dritte Runde driftet. Mit 20 originalgetreu nachgebildeten Rallyewagen der 1,6- und 2,0-Literklasse kacheln Sie hier bei Wind und Wetter über Stock, Stein, Matsch und Schnee. Mit am Start sind unter anderem exakte Nachbildungen des Peugeot 206, Subaru Impreza, Opel Corsa oder Ford Focus. Anfänger machen sich zunächst beim einfachen „Zeitfahren" oder den wenig herausfordernden Einzelrennen mit dem Spiel vertraut, danach geht es ans Herzstück von *V-Rally 3*: den Karrieremodus. Falls Sie ein Team bei Testfahrten von Ihrem fahrerischen Geschick überzeugen, kriegen Sie einen Vertrag und kämpfen fortan um Punkte und Platzierungen. Bei Erfolg schalten Sie obendrein neue Fahrzeuge und Kurse frei.

STEUER-WAHN

Die Strecken sind abgesehen von den verschneiten Schweden-Etappen ziemlich eintönig. Hier hat Genre-Primus *Colin McRae 3.0* viel mehr zu bieten. Gleiches gilt für das Fahrmodell. Zwar verhalten sich die Fahrzeuge wie in einem Arcade-Raser, lenken sich jedoch schwammiger als eine dreirädrige Seifenkiste mit Lagerschaden und so sensibel wie eine Profi-Simulation. Hat man die direkte Steuerung aber erst einmal verinnerlicht, wird *V-Rally 3* selbst für Otto Normalspieler zum Kinderspiel. Lediglich der Karrieremodus stellt dank der immer knapperen Zeitvorgaben eine dauerhafte Herausforderung dar. Optisch merkt man *V-Rally 3* nicht nur aufgrund des unübersichtlichen Menü-Designs seine Konsolen-Herkunft an. Die detaillierten Rennwagen sind okay, doch Landschaftsgrafiken, Bodentexturen und Streckenrandobjekte wirken so altbacken wie eine Draisine. Wenigstens ist der Motorensound stimmig und die Anweisungen Ihres Beifahrers kommen diesem hilfreich, weil rechtzeitig über die virtuellen Lippen. Und einen Unterschied zur Konsolen-Version gibt's doch noch: PC-Piloten drücken auch via Netzwerk oder Internet aufs Gaspedal. Zumindest das macht Laune!

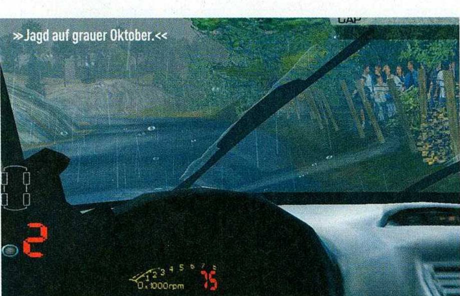
CHRISTIAN SAUERTEIG



FAZIT



V-Rally 3 macht mich im wahrsten Sinne des Wortes rasend. Einerseits, weil der Karrieremodus fesselnd und das Fahrmodell angenehm ist. Andererseits, weil die Steuerung extrem sensibel reagiert, die Streckengrafik größtenteils langweilt und das Leben als virtueller Seriensieger auf Dauer anödet. Wer erst mal den Dreh raus hat, mag am Konsolen-Raser eine Zeit lang Gefallen finden – auch wenn *V-Rally 3* Genre-Krösus *Colin McRae 3.0* meilenweit hinterherfährt.



»Jagd auf grauer Oktober.«

V-RALLY 3

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,8 GByte HD Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Eden Games
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	www.vrally.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu sechs Spieler kacheln querfeldein durchs Gelände. (1Sp./CD)

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 1-6 Spieler
INTERNET: 1-6 Spieler

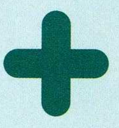
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	70%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	68%

EINZELSPIELER 66%

BEFRIEDIGEND– Wenig herausfordernde Alternative zu Colin McRae 3.0!

e-plus GAMES UNLIMITED



Schon Action geladen?

Jetzt gratis[1] testen: Prince of Persia – The Sands of Time

Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden: die kostenlose[1] Demoversion von Prince of Persia – The Sands of Time als Java-Game[2]. Die ultimative Fortsetzung des Videogame-Highlights garantiert packende Action und spannende Abenteuer für unterwegs. Einmal runterladen und immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder Jump ´n´ Run: E-Plus hat die volle Ladung Java-Games fürs Handy. **Achtung, Suchtgefahr!**



So gehts:
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

Modelle	Demoversion	Vollversion
Nokia 3510i	195000c	195003c
Nokia 3650, 7650	195001c	195004c
Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i)	195002c	195005c

Jetzt kostenlose[1] Demoversion per SMS downloaden!

Auch erhältlich für Sony PlayStation®2 und PC CD-ROM.













Weitere Top-Games[3]: einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.

Games	Nokia											Siemens	
	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	M50	C55
Splinter Cell	193075c	193073c	193076c	193074c	193075c	193075c	193075c	193075c	193075c	193075c	193074c	–	–
Rayman 3	–	–	193064c	193065c	–	–	–	–	–	–	193063c	–	–
Rayman Golf	193068c	193069c	193072c	193067c	193068c	193068c	193068c	193068c	193068c	193068c	193067c	193070c	193071c
Speed Devils	–	193077c	193080c	193081c	–	–	–	–	–	–	193081c	193078c	193079c
DFB Fussball Manager	193085c	–	193082c	193084c	193085c	193085c	193085c	193085c	193085c	193085c	193083c	–	–

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter: www.eplus-unlimited.de

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z.B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sondernr., Rufumleitung und Roaming) 5,– €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sondernr.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. 2 Nur für Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650. 3 Abgebildete Spiele für Nokia 3410, Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download, für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.



BUDGET



»Stevie Wonder: Pigmentstörung.«

Starker Tarndrang!

Spannender geht's kaum: Wenn sich die VIETCONG in die Büsche schlagen, machen Sie sich vor Angst in die Hose.

Sergeant First-Class Hawkins meldet sich zum Dienst, Captain Rosenfield, Sir!" Mit diesen Worten beginnt für Sie eine Odyssee durch die grüne Hölle. Sie führen eine Einheit Soldaten durch Schauplätze des Vietnam-Kriegs in den Jahren 1967 und 1968. Anders als bei den meisten Ego-Shootern kommen Sie nicht nur durch Ballern ans Ziel. Wollen Sie Ihr Leben nicht gewaltsam verkürzen, warten Sie jeweils ab, bis Ihr einheimischer Führer Nhut das Gebiet gesichert hat. Wer achtlos durch das Dickicht tappt, endet wegen getarnter Sprengfallen schnell als Hundefutter.

AB IN DEN BUSCH!

Zwar fließt in der deutschen *Vietcong*-Version kein Blut, hart ist das Spiel trotzdem. Besonders auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad erweisen sich bereits zwei Gegner als zeitraubende Bewährungsprobe. Und lauern können die Vietcongs hinter jedem Busch! Die 20 Solo-Missionen fesseln Sie also durchaus mehrere Tage oder gar Wochen. Sie müssen durch den Dschungel robben, möglichst in Deckung bleiben und die Feinde am besten mit ein paar taktischen Finessen aus dem Weg räumen. Das künstliche Denkvermögen der VCs (sowie Ihrer computergesteuerten Kameraden) ist zwar bei weitem nicht perfekt, doch Entwickler Pterodon drehte mit dem letzten Patch noch ordentlich an der Intelligenz-Schraube. Trotzdem entstehen ärgerliche Situationen. Beispiel: Sie pirschen mit dem Fernglas bewaffnet auf ein Dorf zu. Ist die Siedlung in einem Moment noch leer, wimmelt es plötzlich nach zwei weiteren Schritten vor Vietcong: Das Programm hat nämlich erst jetzt die Gegner nachgeladen …

ICH GLAUB, ICH BRENNE!

Ein guter Trick ist immer der Rückzug. Zumindest in diesem Spiel. Großartig verfolgt werden Sie nie. Doch nicht nur der Feind hat Macken. Auch die eigenen Leute stellen sich schon mal mitten in den gerade herbeigerufenen Luftangriff oder stecken sich munter an brennenden Hubschrauberwracks an. Bääh! Doch das sind alles Probleme, die sich verschmerzen lassen, denn *Vietcong* ist ein hervorragender Shooter. Der erste, der den Vietnam-Krieg ein wenig glaubhafter behandelt. Mit Klischees kämpft das Spiel dennoch. Aber oft ist es ja gerade das, was unterhält. Nicht wahr?

CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG



Da steht der Dschungel-Shooter noch keine sechs Monate im Handel und schon dreht Take 2 die Preisschraube ordentlich nach unten – prima! Wer sich halbwegs für Actionspiele interessiert, sollte für 30 Euro in jedem Fall zuschlagen. Warum? Erstens gibt es kein besseres Spiel mit der Vietnam-Thematik und zweitens lädt neben der gelungenen Einzelspielerkampagne auch der umfangreiche Mehrspielermodus zu spannenden Partien ein.

VIETCONG

MINDESTENS: 500 MHz, 256 MByte RAM, 1,3 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 5/2003

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Pterodon/Illusion Softworks
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.vietcong-game.de
SPRACHE:	Englisch/Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: U. a. TDM, CTF, Assault Team Game, LMS; bis zu 64 Spieler; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

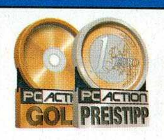
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	88%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Gelungener Vietnam-Shooter zum Schnäppchen-Preis!

Anno 1503



Der Nachfolger des Millionensellers *Anno 1603* spielt nach der Entdeckung Amerikas im Zeitalter der Auflehnung und Renaissance. Wie bereits beim Vorgänger erwartet Sie ein unterhaltsamer Mix aus Wirtschaftssimulation und Aufbaustrategie in Echtzeit. Wer neue Inseln erkunden möchte, macht sich mit einem Expeditionsschiff auf die Reise. An einem Eiland angekommen, erfahren Sie automatisch, was hier besonders gut wächst und gedeiht. Sagt Ihnen die Insel zu, stehen mit wenigen Mausklicks Kontor, Marktplatz, erste Wohneinheiten und Produktionsstätten. Insgesamt dürfen Sie über 300 Gebäude errichten, von denen zu Spielbeginn aber nur ein Bruchteil verfügbar ist. Gleiches gilt für Produktionsketten und Waren, wodurch das Spiel auch für Neulinge angenehm übersichtlich bleibt. Außerdem kümmert sich eine Automatik-Funktion auf Wunsch um den Handel. Die Spielwelt von *Anno 1503* kommt auf einem echten 3D-Terrain und mit viel Liebe zum Detail daher, ist siebenmal größer als beim Vorgänger und beherbergt neun Völker. Neben der zehn Missionen starken Kampagne, den zehn Einzelszenarien und dem obligatorischen Endlosspiel vermissen die Spieler noch immer den Mehrspielermodus. Mit diesem ist nach einem öffentlichen Beta-Test erst im Frühjahr 2004 zu rechnen. Blöd.

CHRISTIAN SAUERTEIG


»Sagte der Bäcker zum Lehrling: Bagdad!«

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Es gibt nicht viele Spiele, die in keiner Sammlung fehlen dürfen – *Anno 1503* gehört wie sein Vorgänger dazu. Der immense Spielspaß und Suchtfaktor sind unbestritten – auch ohne Mehrspielermodus. Der bereits enthaltene Patch 1.04.02 bereinigt zudem letzte kleinere Programmfehler.

ANNO 1503

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 950 MByte HD, Win98

TEST IN AUSGABE: 12/2002

GENRE:	WiSim
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Max Design/Sunflowers
VERTRIEB:	EA
INTERNET:	www.anno1503.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Frei ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt es leider immer noch nicht.

PC: 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	–

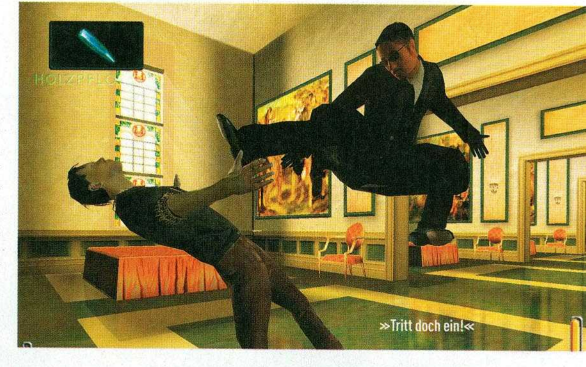
EINZELSPIELER 86%

SEHR GUT – Monatelanger Spielspaß zum Schnäppchenpreis – herrlich!

Enter the Matrix

Traurig, aber wahr: *Enter the Matrix* ist zweifelsohne eine der größten Spiele-Enttäuschungen des Jahres. Mit viel Vorschusslorbeeren bedacht, kam am Ende „nur" ein durchschnittliches Computerspiel dabei heraus. Sie schlüpfen in die Rolle von Niobe oder Ghost und müssen sich in bekannter Manier durch das *Matrix*-Universum kämpfen. Klingt gut, doch das Spielprinzip erweist sich nicht als Lehrbuch-Beispiel für Variationsreichtum. Trotz wechselnder Missionsziele geht es meistens nur darum, sich ballernd, prügelnd, Schalter drückend, kletternd und hüpfend von Punkt A nach Punkt B zu bewegen. Immer und immer. Handlungsfreiheit ist wegen des linearen Leveldesigns nicht drin. Die zusätzlich gedrehten Filmsequenzen sind ein nettes Extra, aber nur Stückwerk. Wer den Streifen *Matrix Reloaded* nicht gesehen hat, versteht oft nur „Bahnhofsmission". Darunter leidet die Story. Außerdem blöd: Die Umgebungsgrafiken sehen in vielen Levels trauriger aus als ein Vierjähriger bei der Beerdigung seines Hamsters.

CHRISTIAN SAUERTEIG


»Tritt doch ein!«

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Als begeisterter Besucher der Kino-Vorlage war ich von dem durchschnittlichen PC-Spiel ziemlich enttäuscht. Nicht nur die vielen Logikfehler, sondern auch das auf Dauer wenig abwechslungsreiche Spielprinzip ging mir gehörig auf die Nüsse. *Matrix*-Fans dürften für 30 Euro dennoch auf ihre Kosten kommen.

ENTER THE MATRIX

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 3,4 GByte HD, Win98

TEST IN AUSGABE: 7/2003 und 6/2003

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Shiny Entertainment
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	www.enterthematrix.com
SPRACHE:	Engl., deutsche Untertitel
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's nicht. Schade eigentlich.

PC: 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	66%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 65%



BEFRIEDIGEND – Nicht der erwartete Hit, aber Otto Gelegenheitsspieler macht's Spaß.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Genau wie seine Vorgänger ist *The Angel of Darkness* ein schwieriges Action-Adventure. Und wir meinen wirklich schwer. Kenner der Serie wissen, was gemeint ist. Aus der Verfolger-Perspektive steuern Sie Lara durch knifflige und mit Gefahren gespickte Abschnitte. Ihr Job: über tiefe Schluchten springen, an Gerüsten, Kanten und Rohren entlanghangeln, Fallen ausweichen, zerklüftete Steilwände hochklettern. Jeder Schritt kann Laras letzter sein. Des Spielers ärgste Feinde sind nicht fiese Typen, sondern eher die Levels selbst – und die verkorkste Steuerung. Frau Croft reagiert auf Ihre Kommandos nämlich wie eine schwangere Elefantenkuh, die gerade den Betäubungspfeil eines Wilderers abbekommen hat. Selbst wenn Sie die akrobatischen Übungen der Spielfigur in Ihren früheren *Tomb Raider*-Abenteuern im Schlaf beherrschten, gestaltet sich die Steuerung alles andere als intuitiv oder einfach. Immerhin: Die Hintergrundgeschichte ist richtig klasse und sorgt während der 30 kniffligen Levels für Spannung.

CHRISTIAN SAUERTEIG



»Echt billig diese Frau.«

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

Die gute Lara ist ein wenig in die Jahre gekommen. Die Story ist packend, der Spielumfang vorbildlich, die deutsche Synchronisation samt Soundtracks erstklassig und die Rätsel herrlich knifflig. Steuerung und Kameraführung sind jedoch trotz diverser Patches nach wie vor dürftig. Schade!

TOMB RAIDER: TAOD

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 300 MByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 9/2003

GENRE:	Action-Adventure
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Core Design
VERTRIEB:	Eidos
INTERNET:	www.tombraider.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Lara spielt nur mit sich selbst.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	43%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

68%

BEFRIEDIGEND – Schade um Lara. TR-Fans werden es trotzdem lieben.

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



Cunyngas, Fritz 6, Oni, Republic, Serious Sam, Tomb Raider: AoD, Anno 1503, Enter the Matrix, Hidden & Dangerous Deluxe, Zanzarah, Scrabble 2003, The Great Escape, Vietcong

TITEL	GENRE	ANBIETER	BUDGET-WERTUNG	PREIS
Anno 1503	WiSim	Sunflowers	86 %	€ 30,-
Cunyngas	Action	Alive	68 %	€ 13,-
Enter the Matrix	Action	Atari	65 %	€ 30,-
Fritz 6	Denkspiel	Green Pepper	82 %	€ 7,-
Hidden & Dangerous Deluxe	Action	Green Pepper	76 %	€ 7,-
Oni	Action	Green Pepper	69 %	€ 7,-
Zanzarah	Action	Green Pepper	79 %	€ 7,-

Titel	Genre	Anbieter	Budget-Wertung	Preis
Republic	Strategie	Eidos	58 %	€ 20,-
Scrabble 2003	Denkspiel	rondomedia	65 %	€ 15,-
Serious Sam	Action	Green Pepper	71 %	€ 7,-
The Great Escape	Action	Take 2	77 %	€ 30,-
Tomb Raider: AoD	Action	Eidos	68 %	€ 30,-
Vietcong	Ego-Shooter	Take 2	85 %	€ 30,-

SEITENSPRUNG

Da zappelt's in der Kiste!

Einmal im Fernsehen sein. Diesen Traum macht Sony mit EYETOY: PLAY und EYETOY: GROOVE wahr.

KAMERA

FERNSEHER

PLAYSTATION 2

»Marschieren: wieder in.«

»Doof und Dick: neue Folgen.«

PlayStation 2 | Gewöhnlich schwingt Ahmet zu Musik selten die Lenden. Aber läuft „Y.M.C.A." von den Village People bei *EyeToy: Groove*, halten ihn keine zehn Transvestiten mehr. In Lederhosen mit Luftlöchern am Po tobt er vor dem Fernseher. Und das ist gut so. Denn das Gezappel ist Sinn der Sache. Eine in den USB-Eingang der PlayStation 2 gestöpselte Kamera nimmt Sie auf und projiziert Ihr Äußeres in Webcam-Qualität auf den Bildschirm. Gute Beleuchtung vorausgesetzt. Dann fuchteln Sie sich bei *EyeToy: Play* (dem auch die Kamera beiliegt) durch zwölf lustige Minispiele. Mit Handkantenschlägen stoßen Sie zum Beispiel Ninjas aus dem Bild oder putzen mit der Wischiwaschi-Bewegung eine virtuelle Fensterscheibe. Im eintönigeren *EyeToy: Groove* müssen Sie zum Takt von 23 Songs Symbole berühren. Das alles geht wirklich ohne Joypad! Die höchsten Punktzahlen speichern die Spiele zusammen mit einem Schnappschuss von Ihnen ab. Ein echter Partyspaß! (JO)

EYETOY: PLAY
EYETOY: GROOVE

HERSTELLER: Sony London Studio/Sony
INFO: www.scee.com

WERTUNG: ★★★★½

Macht sie alle! Spießt sie aus der Halle!

Bei BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2 ist Mord ein echter Sport: Auf Sie warten 10.384 Monster.



»Mundgeruch: atemberaubend.«

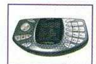
Xbox | Für Sie als PC-Kenner ist *Baldur's Gate* ein alter, aber geliebter Hut. Aber kennen Sie auch den Konsolen-Ableger *Dark Alliance*? Der spielt ebenfalls in den vergessenen Königreichen, setzt aber im Gegensatz zu den PC-Brüdern stärker auf Action. Jetzt ist der Nachfolger erschienen. Als Barbar, Zwergendieb, Priesterin, Dunkelelfin oder Nekromant ziehen Sie durch Gewölbe, zaubern und metzeln Monster nieder. Und warum? Weil ein Ritter die Helden von Teil 1 entführte. Außerdem bringt das Erfahrungspunkte, die Sie brauchen, um bessere Klamotten tragen und Waffen führen zu können. Wer mit einem Partner loszieht, sollte sich auf ein durchzocktes Wochenende einstellen. (JO)



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

HERSTELLER: Black Isle Studios/Interplay
INFO: http://bgda2.blackisle.com

WERTUNG: ★★★★½



Vier her oder ich fall um!

Was haben RED FACTION, SPLINTER CELL, FIFA 2004 und RAYMAN 3 gemeinsam? Richtig, diese vier Spiele kommen für das N-Gage!

N-Gage | *Red Faction* stammt von John Romero (*Daikatana*). Mit Auto-Aiming ist der Ego-Shooter erträglich. Wirklich toll spielen sich die Mars-Minen nicht. Schon besser: *Splinter Cell*. „Fisher, an die Arbeit!", heißt es. Schon ducken, springen und schleichen Sie durch zehn 2D-Levels. Spaß bringt *FIFA 2004*, auch wenn die Mannschaften der 2. Bundesliga fehlen. Und dass *Rayman* auf dem N-Gage wieder zu seinen 2D-Wurzeln zurückfindet, freut vermutlich nicht nur Nostalgiker. (JO)




»Half-Life 2: Beta-Version von Romero.«



»Sam Fisher sucht die dritte Dimension.«



»Maurerlehre: Abschlussprüfung.«

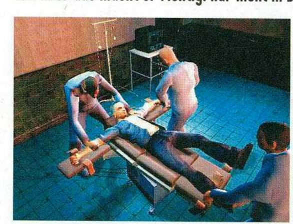


»China: unmenschliche Einzelhaftbedingungen.«

RED FACTION	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	FIFA 2004	RAYMAN 3
HERSTELLER: Monkeystone/THQ Wireless	HERSTELLER: gameloft/Ubisoft	HERSTELLER: EA Sports/Electronic Arts	HERSTELLER: gameloft/Ubisoft
INFO: www.n-gage.com	INFO: www.n-gage.com	INFO: www.n-gage.com	INFO: www.n-gage.com
WERTUNG: 2,5 von 5 Sternen	WERTUNG: 3,5 von 5 Sternen	WERTUNG: 4,5 von 5 Sternen	WERTUNG: 4 von 5 Sternen

Gewalt ist seine Lösung!

James Earl Cash, der fiese Hauptdarsteller von MANHUNT, macht nicht glücklich, sondern tot. Aber das macht er richtig. Nur nicht in Deutschland.



»Anschnallpflicht: Nicht nur im Auto.«



»Blutspende: jeder Tropfen hilft.«

PlayStation 2 | *Manhunt* ist so „erwachsen", dass es hierzulande gar nicht offiziell erscheint. Anders ausgedrückt: Deutschland ist nicht hart genug für dieses Spiel. Sie schlüpfen in die Rolle von James Earl Cash, sitzen ewig in der Todeszelle, werden hingerichtet und überleben – dank eines perversen Filmemachers. Dieser verspricht Ihnen die Freiheit, wenn Sie sich seinen Weg aus der mit brutalen Gangmitgliedern übersäten Stadt kämpfen. Die Bösewichte wollen Ihnen ans Leder. Mit Glasscherben, Macheten, Knarren, Plastiktüten und Baseballschlägern bewaffnet, schalten Sie Ihre Gegner aus, während der Regisseur alles filmt. Hart, härter, *Manhunt*! (AI)



MANHUNT
HERSTELLER: Rockstar North/ Take 2
INFO: www.rockstargames.com/manhunt/main.html
WERTUNG: 3,5 von 5 Sternen

1080° AVALANCHE



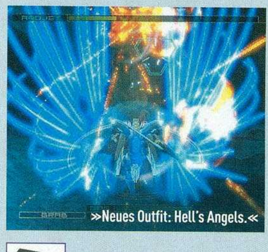
»Friedmans Traum: Schnee en masse.«

GC | Auf dem Nintendo 64 gilt *1080°* als bestes Snowboard-Spiel. Die aktuelle GameCube-Variante kann da leider nicht ganz mithalten. Eine etwas altbackene Grafik und zu kurze Strecken sind die Hauptmankos. Spaß macht's dennoch. Vor allem im Mehrspieler-Modus ist *1080° Avalanche* top! (AI)



HERSTELLER: Nintendo
INFO: www.nintendo.de
WERTUNG: 3,5 von 5 Sternen

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



»Neues Outfit: Hell's Angels.«

PS2 | Die Hälfte der kurzen Spielzeit von rund acht Stunden betrachten Sie Anime-Sequenzen, ansonsten verkloppen Sie Roboter und ballern wild um sich. Grafisch opulent, ist die „High Speed Robot Action" von Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) trotzdem nicht für jeden geeignet. (JO)



HERSTELLER: Konami
INFO: http://jpn00.konami.co.jp/products/zoe2
WERTUNG: 3,5 von 5 Sternen

RATCHET & CLANK 2



»Geißel der Menschheit: Pokémon.«

PS2 | 20 Stunden Action erwarten Sie beim Nachfolger des Konsolen-Megahits. Aus der Verfolger-Perspektive rennen, ballern und hüpfen Sie durch weiträumige und vor allem abwechslungsreiche Levels. Spielerisch und technisch rangiert der Titel auf höchstem PS2-Niveau! (AI)



HERSTELLER: Insomniac Games/Sony
INFO: www.playstation.de
WERTUNG: 4,5 von 5 Sternen

SNK VS. CAPCOM: CHAOS



»Meister Proper: überdosiert.«

Neo Geo | Für die knapp 14 Jahre alte 16-Bit-Konsole gibt es neue 2D-Prügelkost. In *SNK vs. Capcom: Chaos* kloppen sich 40 zum Teil versteckte Kämpfer mit Special Moves gelungen die Seele aus dem Leib. Nur der horrende Preis von rund 300 Euro ist wie immer jenseits von Gut und Böse. (JO)

HERSTELLER: SNK Playmore
INFO: www.snkplaymore.jp/official/svc/svc_top.html
WERTUNG: 4 von 5 Sternen

SPIELER FORUM

Frau am Steuer?

Nein, es geht um Ungeheuer: Beim UT-2003-Mod INFECTION wimmelt es nur so von verschimmelten Zombie-Pennern!

»Schockierend, wie in Afghanistan mit Falschparkern umgesprungen wird.«

UT 2003 | Da wir aufgrund gewisser Jugendschutz-Bestimmungen lange nicht über *UT 2003* berichten durften, hat sich natürlich jede Menge Zeugs angesammelt. Weshalb wir nun so richtig aus dem Vollen schöpfen! Diesmal wollen wir Ihnen zwei besonders lustige Mods ans Herz legen: *Infection* und *Rocketeer*.

INFIZIERT?

Endlich gibt es mal wieder einen richtig coolen Einzelspieler-Mod! *Infection* ist eine so genannte „Total Conversion". Dies bedeutet, dass hier absolut nichts aus *UT 2003* recycelt wurde. Waffen, Umgebung, Figuren und HUD dieses Mods sind komplett neu. Es geht hauptsächlich um Untote und Glibbermonster, die Will Clifton (ein Vetter von Bill Clinton?) ans Leder wollen. Den Knaben steuern natürlich Sie. Willi dümpelt in einer Kleinstadt herum, die von Zombies überrannt wird. Da bietet es sich doch an, ganz schnell die Stadt zu verlassen, oder? Um sich an den sieben verschiedenen Gegnertypen vorbeizukämpfen, sollten Sie ausgiebig vom Waffenarsenal Gebrauch machen. Besonderes Lob sprechen wir den Machern für die integrierte Kettensäge aus. Damit lassen sich angestaute Aggressionen nämlich prima abbauen und somit kann man *Infection* durchaus einen pädagogischen Anspruch bescheinigen! Jawoll!

ZONEN-WILLI

Interessant sind auch die Trefferzonen der gegnerischen Körper. Beispiel: Wenn Will einem Zombie die Latschen wegschießt, dann leidet dessen Mobilität enorm darunter. Wer ohne Beine herumkriecht, ist halt einfach verdammt langsam unterwegs. Schon gemerkt? Hier geht's echt deftig zur Sache. Doch die Baller-Orgie wird so übertrieben präsentiert, dass das Ganze eher lustig wirkt statt zu schocken. Obwohl *Infection* entpackt über 500 MByte groß ist, dauert der Spaß nicht allzu lange. Wir hoffen, in Kürze noch mehr als die vorhandenen zwei Levels erkunden zu können.

RAKETENSTARK

Haben Sie damals auch immer *UT: Rocket Arena* gespielt? In dem Fall ist *Rocketeer*-Mod genau Ihr Ding, denn das Spielprinzip ist sehr ähnlich. Im Gegensatz zum normalen *UT 2003*-Spielprinzip können die Figuren extrem hoch springen. Dementsprechend offen gestaltet sind dann auch die einzelnen Karten, da sich bei dieser Spielart engere Levelkonstruktionen nicht eignen. AHMET ISCITÜRK

Info:
www.planetunreal.com/infection
www.ut2k3.fr/rocketeer

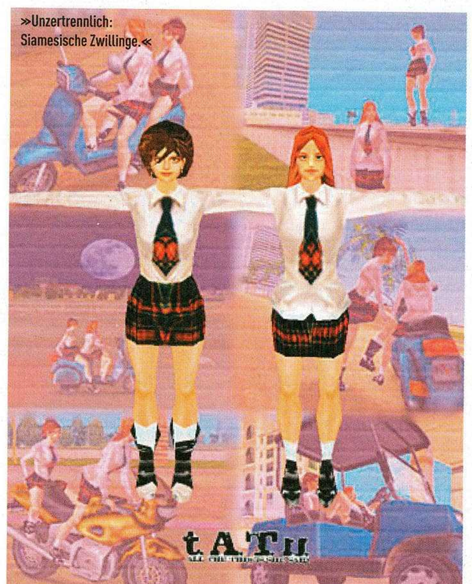
AUF DVD
Mod: UT 2003
Autor: Diverse
Filenamen:
infection-build-1_0.exe, RocketeerAlpha26UMod.exe
Voraussetzungen: UT 2003
Pro + Contra:
+ Trefferzonen-System
+ *Rocket Arena* ist zurück!



Fazit: „Maximale Gaudi für umme!"

Tatutata, die Lesben sind da!

Wer würde nicht gerne in die Haut der Pop-Lolitas schlüpfen? Neue GTA: VICE CITY-Skins machen's möglich!



»Unzertrennlich: Siamesische Zwillinge.«

GTA: VC | Hier gibt es keine Anleitung, wie Sie die knackigen Russinnen ins Bett kriegen. Aber als kleinen Trost gibt es auf www.gta-action. com lebensechte tATu-Skins! Wer will schon Tommy Vercetti sein, wenn er die Rolle der oberscharfen Teenie-Lesben übernehmen kann! Bevor uns das Blut komplett aus dem Hirn entweicht, wollen wir das Thema wechseln. *Multi Theft Auto* ist ein altbekannter Spitzen-Mod, der den genialen Titel um einen Mehrspielermodus erweitert. Es ist mal wieder eine neue Version erhältlich und diese befindet sich selbstverständlich auf unserer Cover-DVD. Viel Spaß damit! AHMET ISCITÜRK

Info: www.mtavc.com
www.gta-action.com

AUF DVD

Mod: GTA: Vice City
Autor: Diverse
Filenamen:
mtainstall-0.2.2.exe
Voraussetzungen: GTA: Vice City
Pro + Contra:
+ Mehrspieler-Action in Vice City!
+ Einige Verbesserungen

Fazit: „Mehr Spieler, mehr Spaß!"

INHALT

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bb@pcaction.de.

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: Die Nummer 1 der deutschen Online-Magazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wollen auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen, dann schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

Ein ganz flotter 3er!

Bei BMW M3 CHALLENGE lassen Sie auf Formel-1-Kursen die Sau und 343 Pferde raus.



»Gut frisiert und irokesenschnittig.«

F1 Challenge 99-02 | Wollten Sie schon immer mal mit einem 343 PS starken BMW um die Kurven heizen, ohne auch nur einen Cent zu berappen? Dann ist *BMW M3 Challenge* genau das Richtige für Sie. In dieser Erweiterung zu EAs Vorzeigesimulation *F1 Challenge 99-02* steigen Sie ins Cockpit des wunderschönen Münchners und erleben auf den Rundkursen des Hauptprogramms Freude am Fahren. Neben einer grandiosen Optik besticht *BMW M3 Challenge* durch das realistische Physikmodell. Sie haben beinahe das Gefühl, höchstpersönlich am Steuer der 55.000 Euro teuren Heckschleuder zu sitzen. Den 45 Megabyte großen Download finden Sie leider nur im Internet unter www.m4driving.sm/download/4126.html. Sie wissen schon: die Lizenzen … Gute Fahrt! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.m4driving.sm



Das ist die Kistenwache

Zeit für Sie, die Segel zu setzen. Wir liefern Ihnen fünf neue Karten für ENEMY TERRITORY.

RtCW: Enemy Territory | Die *Enemy Territory*-Community ist stinksauer: Splash Damage hält weiterhin den Programm-Code zurück. Und ohne den sehen Mod-Bastler ziemlich alt aus. Wirklich schade, denn *Enemy Territory* ist prädestiniert für Erweiterungen. Schließlich gibt's den Online-Shooter für lau im Netz. Um Ihnen die lange Wartezeit auf den ersten Mod zu versüßen, haben wir diesen Monat wieder ein paar erstklassige Karten an Land gezogen. Zum Beispiel 2Hide vom bekannten Mapper Rikard „Drakir" Lindgren. Die Aufgabe der Alliierten besteht darin, eine geheime Kanone der Deutschen zu zerstören. Qualitativ ebenfalls sehr hochwertig ist die Lieblings-Map unseres türkischen Kollegen. Sie heißt Byzantine und darin verschlägt es Sie ins Osmanische Reich. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.planetwolfenstein.de



AUF DVD
- Maps zu: RtCW: Enemy Territory
- Autor: Diverse
- Filename: planetwolfenstein.de_et_mappack3.zip
- Voraussetzungen: RtCW: Enemy Territory
- Pro + Contra:
- + Fünf durchdachte Karten
- – Noch recht wenige Spieler
- *Fazit: „Wir wollen endlich einen Mod!"*

Voll auf die Elf!

COUNTER-STRIKE ist immer noch nicht tot. Spielen wir halt auch noch diese elf neuen Karten ...

Counter-Strike | Von Nullen für Nullen? Von wegen! Mit unserem neuen *Counter-Strike*-Mappack des ruhmreichen Doppelnullen-Clans sind Sie schon jetzt ein Gewinner. Denn die elf Karten gehören zum Besten, was die *CS*-Szene je gesehen hat. Insbesondere cs_bbicotka ist der Brüller. In einer typisch russischen Plattenbausiedlung ist es zu einer Geiselnahme gekommen. Die Bösewichte haben sich im siebten Stock eines Hauses verschanzt. Gelingt Ihnen die Rettung? Da cs_bbicotka ziemlich klein ist, geht bereits mit acht Leuten ordentlich die Post ab. Die zweite Karte, die uns auf Anhieb gefallen hat, ist de_xtrem. Hier liefern sich in einem mittelalterlichen Kloster Terroristen und französische Spezialeinheiten spannende Feuergefechte. Insbesondere Scharfschützen kommen bei de_xtrem voll auf ihre Kosten. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.clan00.de



AUF DVD
- Maps zu: Counter-Strike
- Autor: Diverse
- Filename: pcapack_01_2004.exe
- Voraussetzungen: Counter-Strike
- Pro + Contra:
- + Sehr beliebt im Netz
- + Grafisch hochwertige Karten
- *Fazit: „Ein Traum für jeden CS-Fan"*



Frei nach Schnauzbart

Nicht nur bei Östereichern ist PROJECT TIMELESS sehr beliebt. Wir verraten warum.

Half-Life | Arnold Schwarzenegger hätte an *Project Timeless* seine helle Freude. Mitte des 21. Jahrhunderts ticken die Computer völlig aus. Eine Horde Androiden will die Weltherrschaft an sich reißen. Ein blutiger Krieg zwischen Mensch und Maschine entbrennt. Und Sie sind mittendrin! Wenn Sie auf klassische Krachmacher – etwa auf die M4A1, das G36 oder eine Shotgun – stehen, schlagen Sie sich auf die Seite der Widerstandskämpfer. Mögen Sie lieber futuristische Schießeisen, schlüpfen Sie ins Androidenkostüm. Auf unserer DVD finden Sie die Beta 1.0 vom November. Sie kommt bei der Community sehr gut an und garantiert stundenlangen Spielspaß im Netz – dem komplexen Kampagnensystem sei Dank. Dieses ermöglicht mehrere hintereinander folgende Missionen innerhalb einer Karte. Wir danken den Jungs von eXtreme Players, dass sie uns auf diese anspruchsvolle *Half-Life*-Erweiterung aufmerksam gemacht haben, und wünschen Ihnen viel Spaß in der virtuellen Zukunft! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.project-timeless.de



AUF DVD
- Mod zu: Half-Life
- Autor: MoCo
- Filename: ptbeta10.zip
- Voraussetzungen: Half-Life
- Pro + Contra:
- + Taktisch anspruchsvoll
- + Abwechslungsreiche Karten
- *Fazit: „Qualität aus deutschen Landen"*

Fit for Gaming

Wenn Sie jetzt PC ACTION abonnieren, können Sie unter diesem heißen Gamer-Stuff Ihr kostenloses Dankeschön wählen.

GamersWear©

Weitere Infos unter: www.gamerswear.de

T-Shirt „Counter"
Endlich können Gamer ihre Leidenschaft in sportlichem Style zeigen. Der Counter in Weiß ist auf einen rot-blauen Hintergrund gesetzt. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. 100 % Cotton.

T-Shirt „HiRes"
Das Motto „Maximum E-Sport Performance" richtet sich nicht nur an alle PC-Tuner und Case-Modder, sondern an alle Spieler, die endlich ihre Leidenschaft für gnadenlose Grafik-Power zum Ausdruck bringen wollen.

T-Shirt „I've seen French school girls shoot better"
Dieses Shirt ist für jeden LAN-Party-Enthusiasten und Default-Daddelgott, der sich durch diese dezente Anmache von seinen Mitstreitern abheben will. Provozierend auf leuchtendem Rot.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

- ❐ T-Shirt „Counter" Gr. M (Art.-Nr. 002360)
- ❐ T-Shirt „HiRes" Gr. M (Art.-Nr. 002362)
- ❐ T-Shirt „School Girls" Gr. M (Art.-Nr. 002358)
- ❐ T-Shirt „Counter" Gr. L (Art.-Nr. 002361)
- ❐ T-Shirt „HiRes" Gr. L (Art.-Nr. 002363)
- ❐ T-Shirt „School Girls" Gr. L (Art.-Nr. 002359)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

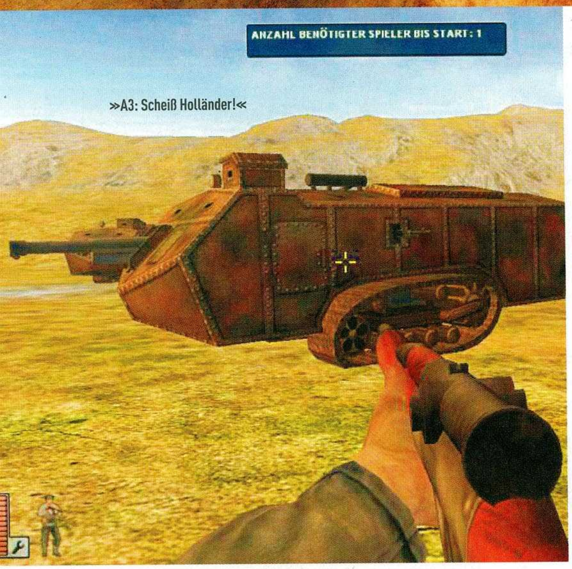
PA JA 04

Fetter Brummer!

1.073.663 Zocker, 541 Megabyte, 3 neue Karten, 1 neuer Senkrechtstarter, DESERT COMBAT 0.5.

PC ACTION SUPER-MOD

»Lecker: Wels in Senfsoße.«



»A3: Scheiß Holländer!«

Battlefield 1942 | PC ACTION liebt seine Leser. Deshalb liegt ab sofort am Kiosk für günstige 6,50 Euro ein ganz besonderes Weihnachtsgeschenk aus: das PC ACTION *Battlefield 1942 Sonderheft*. Vor allem Modem- und ISDN-Nutzer freuen sich drüber. Auf der DVD befinden sich nämlich viele tolle Mods. Darunter auch das nagelneue *Desert Combat 0.5*. Und das „wiegt" satte 541 Megabyte. Wenn Sie das Teil mit einem Modem herunterladen müssten, könnten Sie in dieser Zeit locker den jüngsten *Harry Potter*-Band lesen. Und dann wäre da noch die nervige Wartezeit auf einen freien Download-Platz. Als *Desert Combat 0.5* erschien, ging es im Netz zu wie am Erstverkaufstag des neuen Aldi-PCs. 80 Minuten mussten Sie mindestens Däumchen drehen, bis Sie endlich an der Reihe waren. Neben zahlreichen Bugfixes trumpft die siebte öffentliche Betaversion mit drei Varianten des berühmten Senkrechtstarters Harrier und des Hubschraubers UH-60 Black Hawk auf. Außerdem mit von der Partie: die drei Karten Basrahs Nights, No Fly Zone und Desert Shield. Die Maps sind durchdacht und mit wunderschönen Texturen ausgestattet, die Fahrzeuge ähneln ihren Vorbildern wie ein Bohlen-Song dem nächsten. Einziger Kritikpunkt ist erneut der fehlende Realismus. Eine F-16 fliegt sich fast so leicht wie ein selbst gebastelter Papierflieger. Aber wen stört das schon. Worauf es ankommt, ist ja der Spaß. Und den liefert *Desert Combat* kostenlos frei Haus. Es muss nicht immer Irak, Vietnam oder Nazi-Deutschland sein. *Battlefield*

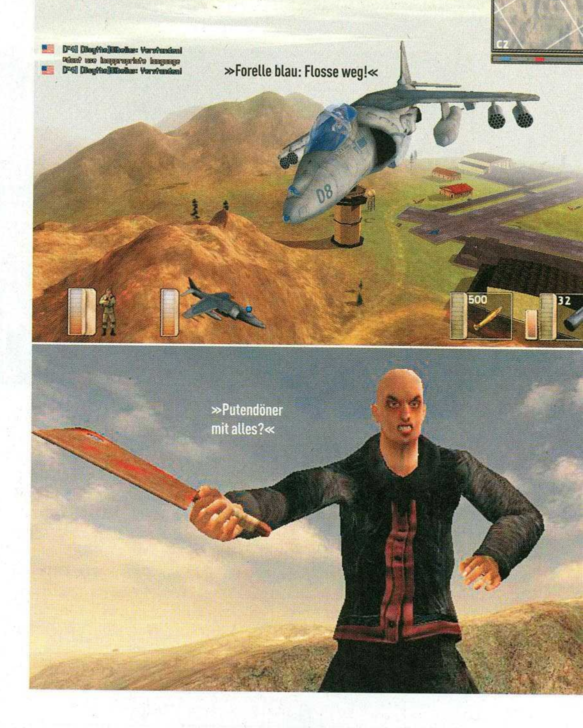
1918 zum Beispiel katapultiert Sie zur Zeit Kaiser Wilhelms in den Ersten Weltkrieg. Ingesamt sechs Nationen kämpfen in dieser Erweiterung mit primitiven Waffen um die Vorherrschaft in Europa. Und Sie stecken mittendrin! Bald jedenfalls, aber bis es so weit ist, müssen Sie sich noch ein wenig gedulden. Der Mod wurde gerade konzeptioniert. Die Programmierarbeiten haben erst vor wenigen Monaten begonnen. Momentan be-schäftigen sich die Entwickler mit derselben Frage, die sich einst Graf Zeppelin stellte: Wie zur Hölle fliegt ein Luftschiff? Wir hoffen, die Jungs aus Deutschland kommen bald drauf, dass sie Helium oder Wasserstoff benötigen. Denn wir können es kaum erwarten, diesen Ausnahme-Mod endlich zu zocken.

ICH GLAUB, ES HACKT!

Freunde der *Mad Max*-Kinostreifen sollten sich *Wasteland 2042* vormerken. Nach einem verheerenden Nuklear-Krieg Ende der Achtzigerjahre besteht die ganze Welt nur noch aus einer riesigen Wüste, in der jeder gegen jeden ums nackte Überleben kämpft. Folglich hechten Sie mit abgefahrenen Waffen durch das apokalyptische Zukunftsszenario. Zu Ihrer Ausrüstung zählen Molotowcocktails, Rohrbomben, Schnellfeuer-MGs, Armbrüste, Magnum-Revolver oder das nette Hackebeil vom Metzger um die Ecke. *Wasteland 2042* befindet sich noch im geschlossenen Alpha-Test, der offene Beta-Test des Schlachtfestes startet voraussichtlich im Februar nächsten Jahres.

BENJAMIN BEZOLD

Info:
www.desertcombat.com,
www.battlefield1918.de,
http://wl2042.battlefield1942.nu,
www.battlefield1942.net



SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (Schreibt sich wirklich so!) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.00network.org	Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 1942	www.panzerfahren.de	Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Mafia	www.thirdperson.de	Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell*? *Mafia*? *Hitman*? Hier werden Sie fündig!
Half-Life 2	www.Halflife-2.INFO	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Alles zum Thema *Half-Life* und *Half Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insiderinformationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie total spitze!
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Flight Simulator	www.flugsimulation.com	Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenerien.
XIII	www.XIII-theGame.net	Diese Fanseite ist Ubisofts Comic-Shooter *XIII* gewidmet. Wenn demnächst Mods zu *XIII* erscheinen, erfahren Sie es hier als Erstes.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.



»Norbert B. (hinten): Coming Out.«



»Musikvideo: Über sieben Zwerge musst du gehen ...«

Lederzwerge

Vor 45 Jahren erblickten die Schlümpfe das Licht der Welt. Bei so vielen männlichen Dorfbewohnern witterten kritische Beobachter von Anfang an homosexuelle Neigungen. Worüber die Verantwortlichen der blauen Wichtel den Mantel des Schweigens breiteten, leben Lederzwerge offen aus: freie Liebe und gleichgeschlechtlicher Verkehr! Geht ein Lederhosenträger am anderen vorbei, geht es sofort hart zur Sache. Pfui, sagen wir! Da wir ebenso wenig wie Sie solch unsittliches Treiben dulden, unterstützen wir das dazugehörige Spiel. Denn dort trennt der Spieler per Mausklick die kopulierenden Wichte – je früher, desto mehr Punkte bekommen Sie. Die Pärchen beschimpfen Sie danach zwar als „Spielverderber" oder beschweren sich mit „Boh, bist du gemein!" oder „Verfickt noch mal!", davon sollten Sie sich als Apostel der Moral aber nicht abschrecken lassen. Doch Vorsicht: Wer Unschuldige anklickt, bekommt Punktabzug! JOACHIM HESSE

Info: www.lederzwerge.de

KOMMENTAR

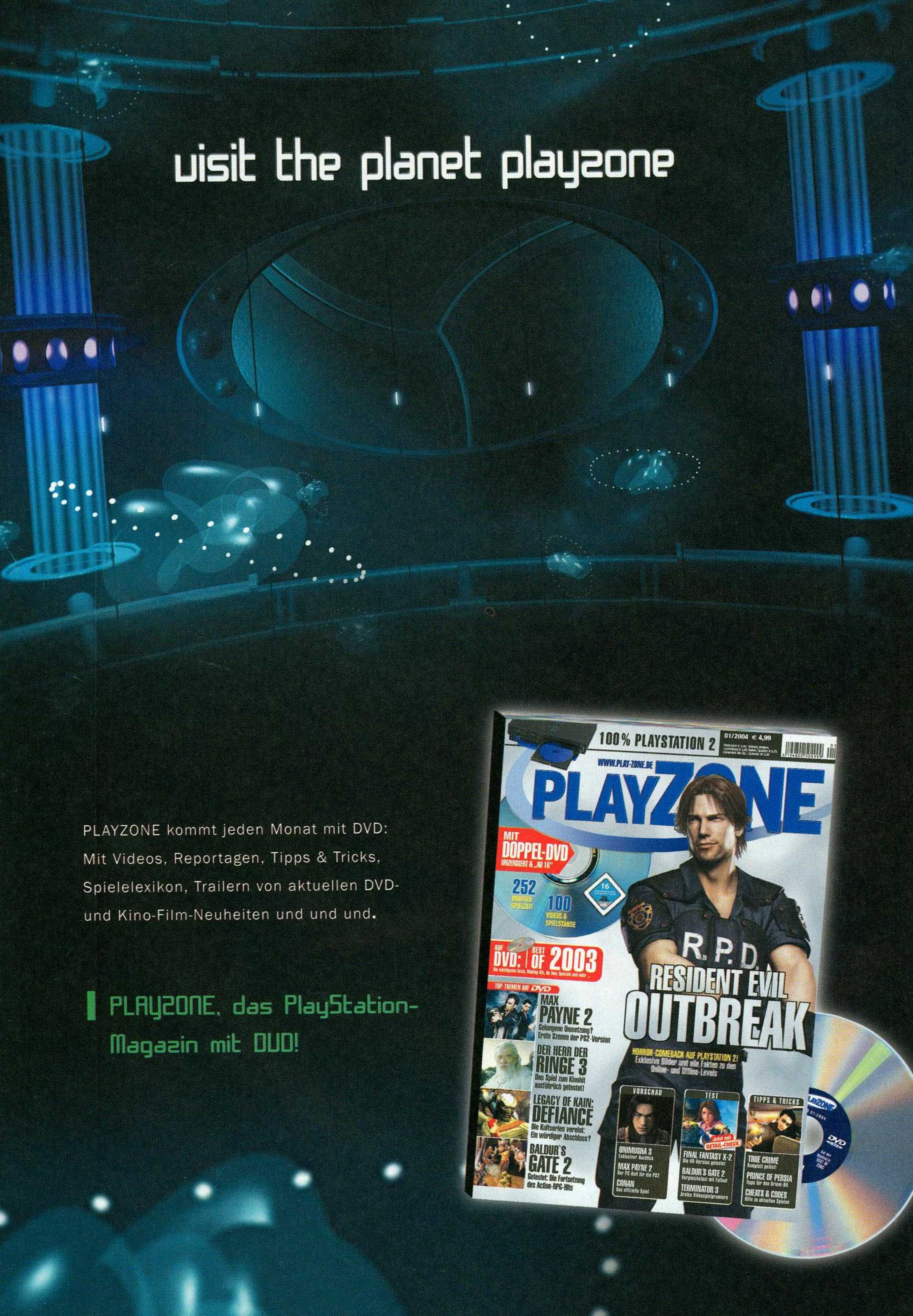


JOACHIM HESSE

Wer *Lederzwerge* toll findet, muss einen seltsamen Humor haben. Sollte auf Sie zutreffen, denn Sie lesen ja PC ACTION. Beim Kampf um die höchste Punktzahl wird's jedenfalls nicht nur Herrn Sauerteig warm.

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
FLIGHT ATTACK Action 4,5 MByte (Spiel auf DVD)	Zerstören Sie die feindlichen Flugzeuge, die von rechts unten nach links oben rauschen! Sie steuern ein Fadenkreuz, mit der linken Maustaste schießen Sie, mit der rechten laden Sie nach.	*Moorhuhn* mit Flugzeugen	www.holidaygames.net Simpler Spielablauf mit kriegerischem Hintergrund. Als Reaktionstest gut zu gebrauchen, aber nur kurz fesselnd.
MR. COOL BALL Geschicklichkeit 1,3 MByte (Spiel auf DVD)	Als gelber Ball haben Sie nur ein Ziel: zum Ausgang gelangen und dabei möglichst viele Münzen aufsammeln. Von den herumtappenden Gegnern sollten Sie sich nicht berühren lassen.	Ein Klon aus *Pac-Man* und *Boulder Dash*	www.warlockstudio.com Nett, aber mit 5 Levels zu kurz. Nur wer sich registriert, kann 50 weitere Levels spielen.
QUADBRAKE Geschicklichkeit 5 MByte (Spiel auf DVD)	Zerstören Sie die Gegner, die sich auf dem Bildschirm lümmeln. Das geht mit einem Ball. Der darf nur nicht das Spielfeld verlassen. Deshalb steuern Sie mit den Pfeiltasten sowie „s" und „x" vier Schläger.	*Breakout* mal vier	www.holidaygames.net Gar nicht mal schlecht. Wer unkonzentriert spielt, verknotet sich jedoch schnell die Finger.
RABBIT RUN Geschicklichkeit 6,1 MByte (Spiel auf DVD)	Wo bekommt der Osterhase die Eier her? Natürlich vom Geier. Schaffen Sie als Hase die Eier weg, ohne sich dabei vom Hund beißen zu lassen. Doch auch in Ihrem Bau sind die Dinger nicht sicher.	Eine Alternative zu Weihnachtsmann-Spielen	www.holidaygames.net Wer es schafft, sich an Steuerung und Musik zu gewöhnen, hat garantiert seinen Spaß. Die Grafik taugt auf alle Fälle.
TORWAND Geschicklichkeit 2 MByte (Spiel auf DVD)	Zwei Löcher, ein Ball, sechs Versuche. Hauen Sie die Pillen durch die Öffnungen, indem Sie Ballrichtung und Ballhöhe bestimmen. Ein Werbespiel für den VfB Dinslaken-Lohberg, das keine 90 Minuten dauert.	*ZDF-Sportstudio* interaktiv	www.holidaygames.net Wenn durch dieses krasse Training Lohberg mal nicht in der ersten Bundesliga landet ...
WALKOVER Mehrspieler-Action 2,7 MByte (Spiel auf DVD)	Sie sind Soldat und ballern auf Käfer. Mit der Tastatur lenken Sie Ihr Männchen, mit der Maus das Fadenkreuz. Laut Readme „das ultimative Splatter-Strategie-Action-Spiel". Stimmt!	*Starship Troopers* in 2D	www.walkover.de.vu Ziel der Entwickler: endlich mal mehr als sieben Leute gleichzeitig online. Also los! Das Spiel ist wirklich lustig.
ZOMBIEKILLER Action 0,6 MByte (Spiel auf DVD)	Kotzgrüne Gesichter fliegen von oben nach unten. Das sind die Zombies. Sie steuern ein Dingsbums, das in alle Richtungen schießt. Treffen Sie die Fratzen, bekommen Sie Punkte.	Das erste Spiel eines 14-jährigen PC-ACTION-Lesers	darmzerfetzer@gmx.de Ja, wir fördern Jungtalent Aljoscha Drögemeier! Nächstes Mal mehr Spiel integrieren. Bitte!

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!



visit the planet playzone
PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.
PLAYZONE, das PlayStation-
Magazin mit DVD!
100% PLAYSTATION 2
01/2004 € 4,99
WWW.PLAY-ZONE.DE
PLAYZONE
MIT DOPPEL-DVD
252
100
AUF DVD: BEST OF 2003
RESIDENT EVIL
OUTBREAK
MAX PAYNE 2
DER HERR DER RINGE 3
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
BALDUR'S GATE 2
VORSCHAU
TEST
TIPPS & TRICKS
ONIMUSHA 3
MAX PAYNE 2
CONAN
FINAL FANTASY X-2
BALDUR'S GATE 2
TERMINATOR 3
TRUE CRIME
PRINCE OF PERSIA
CHEATS & CODES

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

TITEL	SEITEN-UMFANG	NUMMER
Battlefield 1942: Secret W.	6	008
Call of Duty, Komplettlösung	4	009
Freelancer, Komplettlösung	8	024
Fußballmanager 2004, Profi-Tipps	2	023
Gothic 2, Komplettlösung Teil 1	6	021
Gothic 2, Komplettlösung Teil 2	6	022
Gothic 2: Die Nacht des Raben, KL	4	027
GTA Vice City Monsterstunts	2	013
GTA Vice City Special	8	005
GTA Vice City, Komplettlösung	12	006
Hidden & Dangerous 2, Kompl.	2	029
I.G.I. 2: Covert Strike, Kompl.	6	001
Indiana Jones 6, Komplettlösung	6	004
Jedi Knight: Jedi Academy, KL	8	003
Max Payne 2, Komplettlösung	4	007
Morrowind, Allgemeine Tipps	2	014
NWN: Der Schatten von Undernzit	4	011
Pro Evolution Soccer 3, Profi-Tipps	4	010
Silent Storm, Komplettlösung	4	012
Splinter Cell, Komplettlösung	16	028
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	002
Star Wars Galaxies, Allg.	4	016
Tomb Raider: Angel of Darkness	8	026
Tron 2.0, Profi-Tipps	4	017
Vietcong	4	015
Warcraft 3, Kompl. Teil 1	8	019
Warcraft 3, Kompl. Teil 2	4	020
Warcraft 3, Techtree	2	018
Warcraft 3: The Frozen Throne	6	025

Hilf mir mal kurz!

»Modern: Leichenwagen.«

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Nachdem Sie das Spiel mit einem beliebigen Profil gestartet haben, geben Sie die Cheats im Hauptmenü ein. Eine Bestätigung für die korrekte Eingabe gibt es nicht.

Rennstrecken:

Cheat	Wirkung
gimmesomecircuits	Alle normalen Rennstrecken werden freigeschaltet.
gimmesomesprints	Die Sprintstrecken stehen zur Verfügung.
gimmesomedrag	Alle Drag-Bahnen können gespielt werden.
driftdriftbaby	Die Driftstrecken werden freigeschaltet.

Sonderkarren:

Cheat	Auto
gotcharobzombie	Rob-Zombie-Vehikel (Empfehlung der Redaktion!)
gimmeppablo	Petey-Pablo-Mobil
needmylostprophets	Gangster-Auto der Lost Prophets
havyamystikal	Mystikal-Gefährt

Bonuswagen:

Cheat	Wagen
973rsx777	Acura RSX
893neon	Dodge Neon
119focus	Ford Focus
334mygolf	Golf GTI
889civic	Honda Civic
342integra	Honda Integra Type R
2000s2000	Honda S2000
667tiburon	Hyundai Coupé Tiburon
221miata	Mazda Miata
777rx7	Mazda RX7
222lancer	Mitsubishi Lancer
899eclipse	Mitsubishi Eclipse
240240sx	Nissan 240SX
350350z	Nissan 350Z
givemenismo	Nissan Nismo Sentra
922sentra	Nissan Sentra
111skyline	Nissan Skyline
77peugeot	Peugeot 77
371impreza	Subaru Impreza
239celica	Toyota Celica
228supra	Toyota Supra

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei **„swkotor.ini"** mit einem Texteditor. Unter der Überschrift **„Game Options"** fügen Sie die Zeile

EnableCheats=1

hinzu. Während des Spielens öffnen Sie die Konsole mit der „ ^ "-Taste und geben dort die Cheats aus unserer Liste ein. Sollte die Konsole nicht erscheinen, halten Sie die **„Alt"**-Taste gedrückt und tippen auf dem Ziffernblock die Zahl **„96"** ein. Das **„x"** ersetzen Sie durch die gewünschte Menge.

Cheat	Wirkung
adddarkside x	X Punkte für die dunkle Seite
addexp x	X Erfahrungspunkte erhalten
addlevel	Erfahrungsstufe aufsteigen
addlightside x	X Punkte für die helle Seite
bright	Es werde Licht
dancedancemalak	Malak wird zur Tanzmaus
givecomspikes	99 Computerspikes erhalten
givecredits	99 Credits erhalten
givemed	99 Große Medikits erhalten
giverepair	99 Große Reparaturkits erhalten
givesecspices	99 Sicherheitsspikes erhalten
givesitharmor x	Sithrüstung erhalten
heal	Heilen
infiniteuses	Gegenstände beliebig oft benutzen
invulnerability	Unverwundbarkeit
revealmap	Karte aufdecken
setawareness x	Aufmerksamkeit auf x setzen
setcharisma x	Charisma auf x setzen
setcomputeruse x	Computerwissen auf x setzen
setconstitution x	Verfassung auf x setzen
setdemolitions x	Sprengstoffwissen auf x setzen
setdexterity x	Ausdauer auf x setzen
setintelligence x	Intelligenz auf x setzen
setpersuade x	Überzeugungskraft auf x setzen
setrepair x	Reparaturkenntnisse auf x setzen
setsecurity x	Sicherheitswissen auf x setzen
setstealth x	Tarnung auf x setzen
setstrength x	Stärke auf x setzen
settreatinjury x	Wundheilungsfähigkeit auf x setzen
setwisdom x	Weisheit auf x setzen
turbo	Schneller rennen
whereami	Aktuelle Position anzeigen

Über den Befehl **„giveitem x"** erhalten Sie beliebige Gegenstände. Für **„x"** setzen Sie eine Bezeichnung aus unserer Inventarliste ein. Teilweise bekommen Sie andere Abarten des gewünschten Gegenstands, wenn Sie die Nummer am Ende abändern.

Bezeichnung	Gegenstand
Schwerter	
g_w_blstrcrbn001	Blaster-Karabiner
g_w_blstrpstl001	Blaster-Pistole
g_w_bowcstr001	Wookiee-Bogen
g_w_dblsbr001	Doppel-Lichtschwert
g_w_dsrptrfl001	Disruptor-Gewehr
g_w_hldoblstr01	Spezial-Blaster
g_w_hvrptbltr01	Schwerer Repeating-Blaster
g_w_hvyblstr01	Schwerer Blaster
g_w_ionblstr01	Ionen-Blaster
g_w_ionrfl01	Ionen-Gewehr
g_w_lghtsbr01	Lichtschwert
g_w_lngswrd01	Langschwert
g_w_rptnblstr01	Leichter Repeating-Blaster
g_w_sbrcrstl01	Schwertkristall
g_w_Shortswrd01	Kurzschwert
g_w_vbroshort01	Vibroklinge
g_w_vbroswrd01	Vibroschwert
Zubehör	
g_i_belt001	Tapferkeitsgürtel
g_i_frarmbnds01	Energieschild-Armband
g_i_gauntlet01	Stärkehandschuhe
g_i_implant201	Heilungs-Implantat
g_i_implant304	Gegengift-Implantat
g_i_mask01	Visor
Granaten	
g_w_adhsvgren001	Haftgranate
g_w_cryobgren001	Eisgranate
g_w_firegren001	Feuergranate
g_w_fraggren01	Splittergranate
g_w_iongren01	Ionengranate
g_w_poisngren01	Giftgranate
g_w_sonicgren01	Knallgranate
g_w_stungren01	Betäubungsgranate
g_w_thermldet01	Thermaldetonator
Rüstung	
g_a_class4001	Kampfanzug
g_a_class6007	Daviks Kampfanzug
g_a_class7001	Leichte Rüstung
g_a_jedirobe01	Jedi-Robe
g_a_kghtrobe01	Jediritter-Robe
g_a_mstrrobe01	Jedimeister-Robe
Droidenmaterial	
g_i_drdcomspk001	Computersonde
g_i_drdltplat001	Panzerung 1
g_i_drdshld001	Energieschild 1
g_i_drdtrgcom001	Zielcomputer
g_i_drdutldev002	Betäubungsstrahl 2
g_i_drdutldev007	Flammenwerfer 2

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

Für die Cheats wird keine Konsole oder Ähnliches benötigt, die Codes werden direkt in die angegebenen Spielbildschirme eingegeben. Wenn Sie das Spiel starten, gelangen Sie zur Missionsauswahl. Tippen Sie dann **„hossana"** ein. Damit schalten Sie alle Levels frei. Weitere Cheats werden über das Hilfe-Menü aktiviert, das Sie mit der Taste „F1" aufrufen.

Code	Wirkung
„STRG"-Taste und „I"-Taste gleichzeitig	Gott-Modus
„STRG"-Taste und „X"-Taste gleichzeitig	Figur wird unsichtbar
„STRG"-Taste und „M"-Taste gleichzeitig	Endloser Munitionsvorrat

APOCALYPTICA

Drücken Sie während des Spiels die „^"-Taste, um die Konsole zu öffnen. Tippen Sie **„exodus 15:3"** ein und der Cheatmodus ist aktiviert. Jetzt können Sie die Codes eingeben.

Cheat	Wirkung
god 0/1	Gott-Modus ein-/ausschalten
fly 0/1	Fliegen ein-/ausschalten
nextlevel	Level überspringen
changecharacter	Spielfigur wechseln
botcombat	Botkämpfe ein-/ausschalten
botmove	Botbewegungen ein-/ausschalten
botforcefight	Botkämpfe erzwingen
makebotdead	Bot eliminieren
playmovie	Film abspielen
botorders	Befehle der Bots zeigen
listplayers	Alle Spieler anzeigen
list	Alle Befehle auflisten

KNIGHTSHIFT

Zum aktivieren der Cheats starten Sie ein Spiel, drücken **„Enter"**, um die Konsole zu öffnen und geben **„KnightCheater"** ein. Dort funktionieren dann unsere Cheats:

Cheat	Wirkung
DrinkMoreMilk x	Milchvorrat auf x setzen
MilkyPower	Gewählte Einheiten heilen
Teleportunit 1	Gewählte Einheit zum Mauszeiger teleportieren
Follow	Gewählter Einheit folgen, „Einfg" zum Abbrechen
FollowAlpha	Immer hinter gewählter Einheit folgen
FireRain	Feuerregen
GoToValhalla	Gewählte Einheit stirbt
Plague	Alle Lebewesen in Kartenausschnitt sterben
Fog	Aktuellen Kartenausschnitt vernebeln
BeatifulWorld	Gesamte Karte aufdecken
EagleEye	Aktuelles Sichtfeld aufdecken
MagicGlasses	Feinde zeigen
PlayMusic 1/0	Musik an-/ausschalten
Endmission	Zur nächsten Mission
Showarea 1	Sichtfeld aufdecken
No2d 1/0	Anzeigen aus-/einschalten
Gamerate x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen (x von 1 bis 160)
Switchtoplayer x	Zum Spieler x wechseln
Selunitnum x	Einheit Nummer x wählen
Epidemic	Sichtbare Feinde schwächen
DeathArea	Sichtbare Feinde töten

AGAINST ROME



Die beiden Pfeile zeigen auf die Stellen, die Sie zum Cheaten benutzen müssen.

Es gibt einen Trick, mit dem Sie jeden Level sofort gewinnen. Wie im Screenshot zu sehen, sind zwei Stellen vom oberen Menü mit roten Pfeilen gekennzeichnet. Gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Feld mit der linken Ziffer (oberhalb der roten Pfeilspitze). Jetzt klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Feld mit der rechten Ziffer (oberhalb der roten Pfeilspitze). Wiederholen Sie diesen Vorgang – und schwups landen Sie siegreich im Statistikbildschirm. Die nächste Mission möge beginnen!

RAILROAD TYCOON 3

Drücken Sie während des Spiels die **„Punkt"**-Taste, um das Cheat-Fenster zu öffnen. Hier geben Sie die folgenden Codes ein.

Cheat	Wirkung
Goldsieger	Spiel mit Goldmedaille gewinnen
Silbersieger	Spiel mit Silbermedaille gewinnen
Bronzesieger	Na? Raten Sie mal ...
Sieger	Spiel gewinnen
Fette Beute	Sie erhalten 10 Millionen Dollar.
Massig Mäuse	Sie erhalten 1 Million Dollar.
Finanzspritze	10 Millionen Dollar für die Firmenkasse
Subvention	1 Million in die Firmenkasse
Ausweisen bitte	Sie haben zu allen Gebieten Zutritt.
Bahnexperte	Alle Lokomotiven verfügbar
Doppelschicht	Produktionsgeschwindigkeit wird verdoppelt
Los los los	Züge fahren mit doppelter Geschwindigkeit
Nummer sicher	Unfälle ausschalten
Upgrade	Alle Züge werden aufgerüstet.
Orca	Orca-Lock wird freigeschaltet.
Oops	Alle Züge verunglücken.
Alles futsch	Spiel verlieren

KURZ & KNACKIG

GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN

Hier ein Tipp für Sparfüchse: Der Eremit in der neuen Welt bringt Ihnen die Sprache der Priester ohne Vorbildung für nur einen Erfahrungspunkt bei! Sie müssen ihm allerdings vorher die Rüstung aushändigen. Auf diese Weise sparen Sie sich eine Menge wichtiger Punkte. HENNING

BAPHOMETS FLUCH 3

Easteregg: Begeben Sie sich gemeinsam mit Nico zu Vernons Appartement. Nach der Auseinandersetzung mit Petra treffen Sie auf der Straße einen Skater. Wenn Sie dem Kerl den Lippenstift anbieten, wird eine kleine Gasse freigeschaltet, die zum Ufer führt. BERND HORLITZ

MAX PAYNE 2



»Horst Tappert: Nebenjob.«

In Teil 1, Kapitel 4, „No Us in This", gibt es ein lustiges Easteregg: Begeben Sie sich zu Hausmeister Eddie. Das ist der Kopfhörerträger im Keller, der Ihnen den Türcode verrät. Mit seinem Walkman lauscht er gerade der Titelmusik zu *Max Payne 2* (Poets of the Fall – Late Goodbye) und singt den Text lauthals mit. SEBASTIAN POTTHOFF

FIFA FOOTBALL 2004

Wenn Sie einen neuen Spieler unbedingt in Ihrer Mannschaft begrüßen wollen, müssen Sie viel Geld locker machen. Bieten Sie dem Verein des Wunschkandidaten eine Summe an, die circa zwei Millionen über den Forderungen liegen, sind die Verhandlungen fast immer erfolgreich. Hier eine Liste der besten Akteure: Ruud Van Nistelrooy, Hernan Crespo, David Beckham, Ronaldo, Thierry Henry, Ronaldinho, Tim Howard, Alessandro Del Piero, Roberto Carlos, Devid Bellion, Rui Costa. FLORIAN OSSWALD

FREELANCER

Um bei *Freelancer* möglichst schnell Geld zu verdienen, gehen Sie in die Fabrik in Manhattan und schnappen sich die geschmuggelten Waren. Der Händler zeigt sich beeindruckt und zahlt stolze 30.000 Credits. DIMITRI JURK

KURZ & KNACKIG

NHL 2004

Bei EAs neuem Kufenspektakel gibt es wie üblich einige Bonusspieler. Diesmal stammen die versteckten Akteure von den Musikgruppen Alien Ant Farm (AAF) und Gob. Erstellen Sie einen neuen Spieler und geben Sie dem Eisprinzen einen der abgedruckten Namen. Die Statistik wird automatisch ergänzt:

Nachname, Vorname, Status:
- Corso, Terence, AAF
- Cosgrove, Mike, AAF
- Mitchell, Dryden, AAF
- Zamora, Tye, AAF
- Gobzinakis, Theo, GOB
- Metal, Gabe, GOB
- Stomper, Gob, GOB
- Whacker, Tom, GOB
- Wolfman, Pat, GOB
- Would, Craig, GOB

GÜNTHER DRESEL

MAX PAYNE 2

Wenn Sie nur noch wenige Schuss in Ihrem Magazin haben, wechseln Sie einfach die Waffe. Wenn Sie zurückwechseln, ist die Wumme wieder voll geladen. MICHAEL STOPPOK

DIE SIPMPSONS: HIT & RUN

Wenn Sie eine Mission beendet haben, müssen Sie zum Startpunkt des nächsten Einsatzes fahren. Es gibt allerdings eine einfache Möglichkeit, sich diesen Weg zu sparen: Speichern Sie am Ende der Mission ab, beenden Sie das Spiel und starten Sie es erneut. Sie befinden sich augenblicklich am Startpunkt des nächsten Levels. MANUEL FREITAG

MAX PAYNE 2

Osterei in Part 3, Kapitel 4: Dearest of all my friends

Wenn man im oberen Stock auf einen der Fanartikel von Baseball-bat-boy schießt, während Vinnie Cognitti zuschaut, wird man von ihm beschimpft. Sehr lustig! STEFFEN SCHNEPF

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

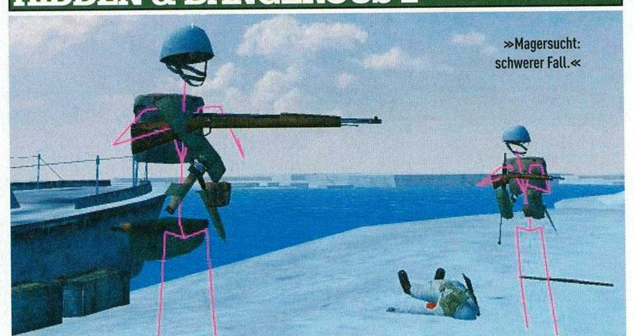
Ich habe einen praktischen Trick herausgefunden: Um an die begehrten Tuning-Extras zu kommen, sollten Sie die Drift-Rennen möglichst oft wiederholen. Am besten verliert man absichtlich drei- bis viermal, um an noch mehr Punkte zu kommen. So wird der Punkte-Balken schnell gefüllt. ANDREAS DANIEL

EMPIRES: DIE NEUZEIT

Drücken Sie bei laufendem Spiel die „Eingabe"-Taste, um die Chat-Zeile zu öffnen. Hier geben Sie die folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
noob	100.000 Einheiten aller Ressourcen, Karte wird aufgedeckt
daddy's credit card	100.000 Einheiten sämtlicher Ressourcen
shock and awe	Szenario gewinnen
weak like Ukraine	Szenario verlieren
homeland security	Karte aufdecken
republicans	Plus 1.000 Gold
call boggy	Plus 1.000 Nahrung
beaver	Plus 1.000 Holz
get stoned	Plus 1.000 Steine
i know kung fu	Schnelles Bauen
the ring of power	Zauberkraft auf Maximum
red bones	Alle Einheiten werden geheilt.
pit Stopp	Flugzeuge werden aufgetankt.
qa salary	Kein Gold
cold shower	Kein Holz
no soup for you	Keine Nahrung
busted	Keine Steine
blue Folder	Ressourcen verschwinden von der Karte.
communism	Eigene Ressourcen auf null setzen

HIDDEN & DANGEROUS 2



»Magersucht: schwerer Fall.«

Drücken Sie im Spiel die „^"-Taste und geben Sie den entsprechenden Cheat-Code in die Konsole ein.

Cheat	Wirkung
hydroshock	Gott-Modus (funktioniert nicht bei allen Versionen)
heal 1	Die aktuelle Spielfigur wird geheilt.
heal 4	Die komplette Mannschaft wird geheilt.
kill	Suizid
anorexy 1/0	Transparenter Spieler ein-/ausschalten
happyammo 1	Unendlich viel Munition
giveitem x	Gegenstand erhalten (x siehe Liste)

Liste der verfügbaren Gegenstände:	
aqualung	Atmungsgerät
arisaka	Arisaka, Meiji 38
arisakaopt	Arisaka mit Zielfernrohr
backpackgb1	Rucksack (klein)
backpackgb2	Rucksack (groß)
backpackgb3	Rucksack (Wüste)
backpackger	Rucksack (deutsch)
backpackrus	Rucksack (russisch)
bar	BAR
bazooka	Bazooka
binoculars	Fernglas
brengun	Bren Gun
camera	Kamera
carbine	M1 Karabiner
clummybomb	Sprengstoffstangen
colt	Colt 1911
degtyarev	Degtyarev DP 1928
delisle	De Lisle Karabiner
dynamite	Dynamit mit Zeitzünder
enfield	Enfield-Kaliber-38
explosivesbag	Sprengstofftasche
garand	M1 Garand
grenade36	Granate 69
grenade69	Granate 36
grenadeger	Stielgranate 39
grenadejap	Granate 97
k98	Karabiner 98K
k98opt	Karabiner 98K mit Zielfernrohr
knifeger	Messer (deutsch)
knifesas	Messer (SAS)
lee	Enfield Mk.4
leeopt	Enfield Mk.4 mit Zielfernrohr
magneticmine	Magnetmine
medikit	Erste-Hilfe-Koffer
medikitbig	Großer Erste-Hilfe-Koffer
mine	Mine
mosin	Mosin-Nagant
mp40	MP 40
mp44	MP 44
panzerfaust	Panzerfaust
parabellum	Parabellum P08
pps	PPS 1943
shotgun	Schrotflinte
spagin	Spagin
springfield	Springfield
springfieldopt	Springfield mit Zielfernrohr
stengun	Sten Gun
stengunsil	Sten Gun mit Schalldämpfer
taisho	Taisho 14
tankmine	Anti-Panzer-Mine
thompson	M1 Thompson
tokarev	Tokarev
wirecutter	Drahtschneider
zb26	26 ZB

Spellforce: The Order of Dawn

Strategie oder Abenteuer? Beides! Mit der richtigen Mischung hat Phenomic es geschafft, zwei Genres ansprechend miteinander zu verbinden. Wir sorgen mit unseren Tipps und dem ersten Teil der Komplettlösung für einen erfolgreichen Start ins epische Spellforce.

ALLGEMEINE TIPPS

GRUNDLAGEN

Spielen Sie das Tutorial!

Ja, es ist etwas langatmig – aber dafür lernen Sie spielend, mit *Spellforce* und dem Click-&-Fight-System umzugehen. Die Lektionen aus dem Trainings-Abschnitt bereiten Sie optimal auf das eigentliche Spiel vor.

Zettel und Stift

Diese Utensilien sind Pflicht – schreiben Sie sich auf, wer Ihnen wo welchen Auftrag gegeben hat. Vieles steht in Ihrem Quest-Buch, einige wichtige Dinge aber leider nicht. Also: Schmierzettel und Stift raus!

CHARAKTER-TIPPS

Krieger oder Magier?

Ein großer Vorteil bei *Spellforce*: Sie können jederzeit Ihren Charakter umbasteln. Sie müssen keine Klasse wählen, sondern lediglich Fertigkeiten. Wer also zunächst einen mächtigen Kämpfer erschafft, kann durchaus zukünftige Punkte auf Magie verwenden.

Vorteil der Nahkämpfer

Wir raten Ihnen dringend, Ihre Heldenkarriere mit kämpferischer Ausrichtung zu starten. Sie können dann zwar nicht so lustig herumfuchteln und tolle Lichteffekte erzeugen, dafür kriegen Ihre Gegner mächtig eins auf die Glocke. Ohne zu viel verraten zu wollen: Es wird durchaus die eine oder andere Keilerei geben, bei denen Ihnen Stärke, Ausdauer und eine mächtige Waffe aus der Patsche helfen. Wer unbedingt Harry Potter oder Gargamel spielen will, nur zu. Sie werden es ungleich schwerer haben und viel laufen – weglaufen. Unser Tipp: Fangen Sie mit hohen Kämpferwerten an und erlernen Sie später magische Fähigkeiten.

Punktverteilung

Nur zum Spielstart müssen Sie alle verfügbaren Punkte verteilen. Später ist es ratsam, sich die Punkte aufzuheben. Warum beispielsweise Zweihänder weiter steigern, wenn Sie gar keine Waffe besitzen, die den höheren Wert erfordert? Verteilen Sie die Punkte stets zielgerichtet.

DAS INVENTAR

Helden und Güterzüge

Wenn man sich das *Spellforce*-Inventar anschaut, hat man den Eindruck, dass der Held stets von einem Güterzug begleitet wird. Sie können hunderte Waffen, Rüstungen, Runen, Pläne, Ringe und Helme im Gepäck haben und immer noch wie ein Rehlein durch die Fantasy-Welt hüpfen. Um auch nur ansatzweise den Überblick zu behalten, ist intensives Inventar-Management sehr wichtig. Sortieren Sie Ihre Gegenstände sinnvoll (eine Rüstungen-Seite, eine Schwert-Seite etc.) und verhökern Sie alles, was keinen unmittelbaren Nutzen für Sie hat. Heben Sie allenfalls besonders mächtige Waffen und Zaubersprüche auf.

Inventar ausmisten

Es macht keinen Sinn, zwanzig Dolche mit sich herumzuschleppen. Verkaufen Sie stets alte und unbrauchbare Gegenstände. Das gilt auch für Zaubersprüche: Fügen Sie keine Sprüche in Ihr Buch ein, die Sie eh nicht benutzen können, und verkaufen Sie doppelte und schwächere Sprüche beim nächsten Händler.

Das liebe Geld

Wer Spaß an Wirtschaftssimulationen hat, kann gerne stundenlang umherstreifen, um den besten Preis für seine Waren zu erzielen. Wer lieber Gegner vermöbelt und die Story vorantreibt, macht sich nichts aus Geld. Sie finden an jeder Ecke Gegenstände und müssen höchst selten einkaufen. Verscheuern Sie den Plunder zu jedem Preis – Geld spielt keine Rolle.

BASISBAU

Arbeiter

Ihre emsigen Arbeiter kosten kein Geld und fressen kein Brot – also immer her damit. Wenn mal einer dumm in der Gegend herumsteht, macht das gar nichts. Rufen Sie stets alle verfügbaren Arbeiter aus dem Monument – so können Sie im Bedarfsfall schnell neue Gebäude errichten, ohne die Produktion von Kampfeinheiten zu unterbrechen.

Ressourcen-Gebäude

Die ersten Ressourcen müssen im Monument abgeladen werden. Diese Methode ist sehr ineffizient. Lassen Sie auf diese Weise immer nur so viele Rohstoffe abbauen, wie Sie für den Bau des entsprechenden Ressourcen-Gebäudes benötigen. Beispiel: Wenn die Elfen-Arbeiter vier Fuhren Holz abgeliefert haben, schicken Sie alle vier Mädels zum Bau einer Holzfäller-Hütte (benötigt 40 Holz).

Platz lassen

Lassen Sie genügend Platz für weiterverarbeitende Gebäude, wie zum Beispiel Schmelzen und Nahrungslager. Diese Einrichtungen sollten so nah wie möglich an den entsprechenden Ressourcen-Gebäuden stehen, um die Wege für die Arbeiter kurz zu halten. Es gibt viele Gebäude, deren Lage in der Basis völlig unwichtig ist: Errichten Sie Haupthäuser, Tempel und Rüstungsgebäude an Stellen, wo sie nicht stören.

Wanderrodung

Nachdem Ihre Arbeiter ein Gebiet komplett gerodet haben, reißen Sie die Holzfällerhütte ab und bauen in bewaldetem Gebiet eine neue. So kommt schneller Holz ins Lager und Sie vermeiden gleichzeitig, dass Ihre Arbeiter auf der Suche nach Bäumen die Basis verlassen und dem Feind in die Arme laufen.

Schutz der Siedlung

Ihre Arbeiter sind komplett schutzlos – sorgen Sie also dafür, dass kein Gegner in die Basis kommt. Schon ein einzelner Goblin kann ganze Produktionen lahm legen, wenn Sie nicht darauf reagieren oder gerade am anderen Ende der Insel beschäftigt sind.

KAMPF-TIPPS

Suchen Sie Streit!

Legen Sie sich so oft und mit so vielen Gegnern wie möglich an. Jeder gewonnene Kampf bringt Erfahrung. Seien Sie jedoch vorsichtig und speichern Sie vor unbekannten Gegnern ab. Wenn Sie sich mit zu vielen Feinden eingelassen haben, ergreifen Sie rechtzeitig die

R S T



Allzu leicht übersieht man etwas, wie hier in Greyfell die Kiste hinter dem Steinbruch. Drehen Sie die Karte, um alle Ecken und Winkel zu sehen.



Wenn Sie Ihr Inventar nicht aufräumen, finden Sie bald gar nichts mehr wieder. Unser Tipp: Regelmäßig entrümpeln und anständig sortieren.

Flucht. Wenn Sie umzingelt sind, gibt es kein Entrinnen mehr. Haben Sie schon zu viel eingesteckt, wird Ihr Held fußlahm und kann seinem Schicksal nicht mehr davonrennen.

Unterstützung in Maßen

Wenn Sie Truppen ausgebildet haben, heißt das noch lange nicht, dass Ihr Avatar sich auf die faule Haut legen kann. Die Einheiten sollen Ihren Helden lediglich unterstützen. Im Gegenzug sorgen Sie mit persönlichem Einsatz dafür, dass Ihre Truppen überleben – das spart Ressourcen.

Große Schlachten

In massiven Schlachten müssen Sie sich anstrengen, den Überblick zu behalten. Setzen Sie Ihren Helden in solchen Kämpfen an den Flanken ein – so vermeiden Sie, dass er im Getümmel umzingelt und eventuell getötet wird.

Einheiten gruppieren

Nutzen Sie die Möglichkeit, Ihre Truppen in Gruppen einzuteilen. Gewöhnen Sie sich an, gleiche Truppenteile stets mit der gleichen Taste (STRG + [1-6]) zu belegen. So können Sie mit wenigen Befehlen eine völlig aus den Fugen geratene Armee wieder sortieren. Beispiel: Helden und Avatar auf Taste 1, Nahkämpfer auf 2, Bogenschützen auf 3 und Heiler auf 4.

LÖSUNG TEIL 1

GRAUFURT

Das Abenteuer beginnt

Ihr Abenteuer beginnt vor der Stadt Graufurt. Halten Sie auf dem Weg Ausschau nach Gegnern und Kisten. Bereits an den Ruinen an der ersten Kreuzung finden Sie eine Truhe und zwei leicht zu besiegende Waldkreaturen. Nach einem Schwätzchen mit den Brückenwachen geht es weiter Richtung Stadt.

Der Verräter

Kaum sind Sie in dieser Welt angekommen, will man Ihnen auch schon ans Leder. Der Bösewicht macht einen klassischen Fehler – statt sich selber um Ihr Ableben zu kümmern, überlässt er die Aufgabe dem schwachen Laufburschen. Sobald Sie dem Milchbubi gezeigt haben, dass man sich nicht mit Runenkriegern anlegt, folgt ein weiteres Gespräch. Vergessen Sie auf keinen Fall, die Schatulle an sich zu nehmen. Plündern Sie auch die Truhe in der Nähe.

Das erste Monument

Der Weg nach Graufurt ist versperrt. Sie können in aller Ruhe eine Siedlung aufbauen und ein kräftiges Heer zusammenstellen. Wer es eilig hat, konzentriert sich darauf, zehn Rekruten auszubilden – das reicht allemal. Ihr Avatar bewacht den Weg nach Süden – hier kommt alle paar Minuten ein kleiner Plagegeist angewatschelt.

Die einsame Hütte

Direkt südlich Ihrer Siedlung steht eine Hütte. Legen Sie sich mit dem Dieb an – das gibt neben Erfahrung auch einen wichtigen Gegenstand: Tanards Augengläser.

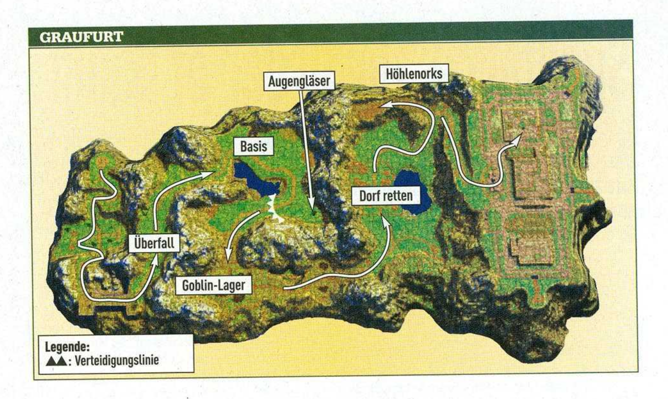
Angriff auf die Goblins

Mit ein paar Rekruten marschieren Sie in das Dorf der Goblins ein und machen es dem Erdboden gleich. In den rauchenden Ruinen finden Sie – etwas versteckt – eine Kiste am Steinbruch. Marschieren Sie weiter Richtung Osten und lehren Sie die Orks das Fürchten.

Überfall auf das Dorf

Man fleht Sie um Hilfe an – Orks überfallen ein friedliches Dorf. Da fühlt man sich doch gleich an der Heldenehre gepackt und greift beherzt ein. Verdreschen Sie die Unholde und der Dank der Gemeinde ist Ihnen sicher. Machen Sie auf dem Weg nach Graufurt noch einen Abstecher nach Westen. Hier plätten Sie einige Höhlenorks und räumen eine Kiste aus.

GRAUFURT



Die Stadt Graufurt

Wenn Sie mit eigenen Truppen anreisen, stellen Sie sicher, dass alle Mann im Inneren der Stadtmauer sind, bevor Sie sich mit Sartarius unterhalten. Kaum labern Sie mit dem Chef von Graufurt, greifen Orks an. Ihnen wird flugs das Kommando über die Stadtwachen übertragen. Schlagen Sie den Orkangriff zurück und machen Sie dann wieder Meldung bei Sartarius.

Nebenquests in Graufurt

Bevor Sie nun durch das Portal gen Liannon stapfen, schauen Sie sich um. Sprechen Sie mit Gabar, der direkt neben Sartarius steht. Einen Teil dieser Quest haben Sie schon erfüllt (Tanards Augengläser). Im Osten der Stadt treffen Sie Seno den Zahnbrecher – er hat auch noch einen Auftrag für Sie.

LIANNON

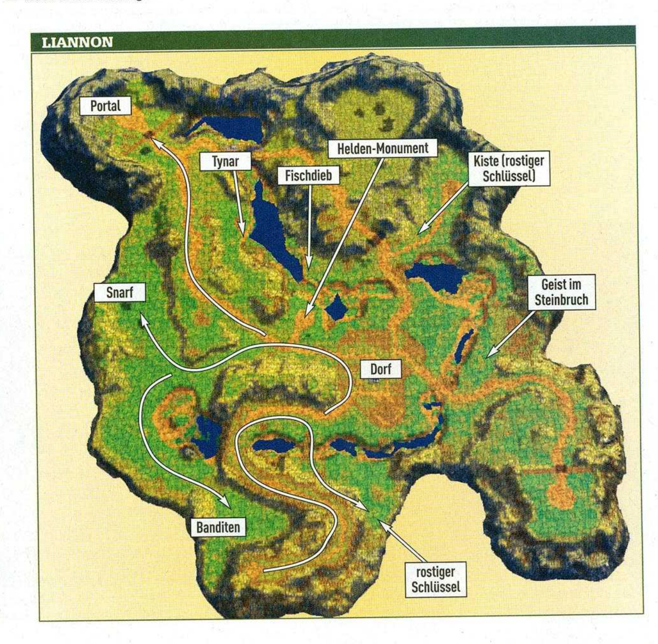
Der Weg zum Dorf

Testen Sie Ihre Kampfeskünste an den Wegelagerern und streichen Sie zur Belohnung den Inhalt der zwei Kisten ein. Jenseits des Bachs finden Sie bei der Leiche vom Goblin Wartskin einen rostigen Schlüssel. Dieser öffnet die magische Truhe beim Haus nordöstlich vom Dorf. Darin finden Sie, was Seno der Zahnbrecher sucht. Bringen Sie die Instrumente beim nächsten Halt in Graufurt ihrem Besitzer zurück. Die Augengläser gehören einem alten Zwerg in den südlichen Windwallbergen, die Sie erst sehr viel später betreten werden. Im Dorf treffen Sie Darius. Unterhalten Sie sich anschließend mit allen NPCs im Dorf.

Snarf

Leutnant Celen Fell berichtet Ihnen von einem Goblin Namens Snarf, der hierzulande sein Unwesen treibt. Holen Sie sich Verstärkung aus dem Heldenmonument und marschieren Sie gen

LIANNON



Westen. Sie fragen sich zu Recht, warum so ein kleiner Plagegeist die Wachen von Liannon so auf Trab hält. Ziehen Sie dem Unhold den Hosenboden stramm und sammeln Sie den Dolch ein. Greifen Sie sich auch die Pläne aus der Kiste.

Der Kampf um das Portal

Wenn Sie nun zu Celen Fell zurückkehren und den Dolch überreichen, marschieren die Dorfwachen sofort Richtung Portal los. Preschen Sie voraus und legen Sie die Gegner am Wegesrand um. Am Tor selber geht es derber zur Sache – lassen Sie da erst mal die Wachen vor und kümmern Sie sich dann hauptsächlich um den Chef der Rasselbande. Wenn der Weg frei ist, können Sie durch das Portal nach Eloni springen – es gibt aber noch mehr in Liannon zu erledigen.

Der Geist im Steinbruch

Brok Dalinger erzählt Ihnen von einem Geist im Steinbruch. Speichern Sie das Spiel ab, bevor Sie sich zum ersten Mal mit dem Gespenst messen, aber der erste Kampf dürfte kein Problem sein. Bringen Sie anschließend Brok das Schwert und dem Händler Gelfberd westlich vom Monument den Ring. Nun erscheint am Steinbruch ein zweiter Geist, der aber schon weitaus mehr auf der Pfanne hat als sein Vorgänger. Dieser Geist lässt den Federkiel fallen, den Gabar in Graufurt sucht. Nördlich vom Steinbruch finden Sie eine Truhe.

Die Fischräuber

Nördlich vom Monument treffen Sie auf Tyrgar Brannon. Er macht die fischenden Goblins vom anderen Flussufer für sein ausbleibendes Fangglück verantwortlich. Auch wenn Sie das für eine faule Ausrede halten, gehen Sie der Sache nach. Vermöbeln Sie die Goblin-Bande und nehmen Sie den Sack Fische an sich. Tyrgar ist nicht nur zu faul zum Fischen, sondern auch enorm fußlahm. Er schickt Sie mit dem Fisch zum Waffenschmied Sunder, der Ihnen eine Belohnung gibt.

Die Banditen

Im Süden lungern einige Banditen herum. Wenn Sie die Meute gehörig aufmischen, erhalten Sie einen Steckbrief und eine alte Axt. Komfortablerweise sind die Empfänger dieser Gegenstände schon im Namen enthalten – der Steckbrief geht an Leutnant Celen Fell und über die Axt freut sich Schmied Sunder.

ELONI

Willkommen im Wald

Die Elfenwelt ist in Not – da kommen Sie gerade recht. Sie haben es zu Beginn nicht schwer, da Sie durch ein Tor vor dem Feind geschützt sind. Prügeln Sie also zunächst die Spinnen platt und bauen Sie dann in aller Ruhe Ihre Basis auf. Während Ihre Arbeiter schuften, kümmern Sie sich um die Gegner im Südwesten und sichern bei dieser Gelegenheit gleich die Aria-Quelle.



Der letzte Gegner ist der Verräter Zarn – ihm knöpfen Sie den Schlüssel zum Tor ab.

Auf in den Kampf!

Wenn Ihre Armee aufgestellt ist, öffnen Sie das Tor und marschieren den Weg entlang. Sie stoßen auf ein zweites Monument, von dem Sie vorerst die Finger lassen. Schauen Sie ein Stück weiter nach Westen – einige Elfen schließen sich Ihrer Sache an. Achten Sie darauf, dass der Weg zu Ihrem Hauptlager immer durch einige Truppen geschützt ist. Greifen Sie zuerst das Lager im Wald, danach das auf der Anhöhe an. In beiden Lagern finden Sie eine Kiste. Im Kampf erlittene Verluste gleichen Sie durch das Monument gleich wieder aus.

Der Gegenangriff

Kaum ist das Lager auf der Anhöhe zerstört, trauen sich die Mädels wieder vor die Tür. Sie erhalten einige Verstärkungen und müssen alsdann einem entschlossenen Gegenangriff die Stirn bieten. Kämpfen Sie den Weg bis zum Portal im Nordosten frei und plündern Sie auf dem Weg eine weitere Kiste.

Die verstreuten Elfen

Insgesamt drei Gruppen versprengter Elfen harren in ihren Verstecken aus. Suchen Sie jede Gruppe auf und schicken Sie die Damen nach Hause – natürlich nur, wenn der Weg wirklich frei ist. Um die Quest zu beenden, müssen Sie alle drei Gruppenführerinnen nach der Ankunft im Dorf nochmals ansprechen.

Die freien Händler und die Bestien

Im Süden treffen Sie auf Jenquai Sonnenlied, der von seinen verschleppten Freunden berichtet. Stoßen Sie mitsamt Ihrer Truppe durch das Tor und mischen Sie die fettleibige Ogertruppe auf. Zerstören Sie den Steinbruch, um die Händler zu befreien. Wo Sie schon mal da sind, vertrimmen Sie auch noch die Wolfsbestien – die Felle geben Sie entweder der Elfin Ashawe oder verkloppen sie zu Höchstpreisen beim Händler. Die soeben befreite Händlerin ist auf der Suche nach Ariafrost. Diese reinen Kristalle werden im Norden von einem mächtigen Drachen bewacht – ohne Armee sollten Sie sich diesem Monster auf keinen Fall nähern.

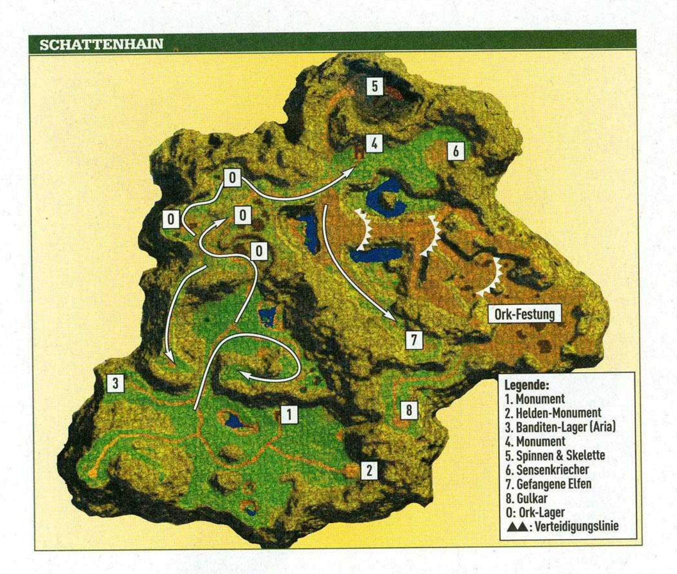
Sharknar

Im Lager der Bestien finden Sie einen Gefangenen namens Istur Ash. Er trägt Ihnen auf, den besessenen Sharknar zu besiegen. Dies ist keine Aufgabe für egozentrische Helden – nehmen Sie Ihre Truppen für diesen Kampf mit.


Warten Sie vor dem Angriff auf Gnaff auf die Verstärkung – sonst wird es ein kurzer Kampf.


Sie müssen die Elfen-Gruppen einzeln nach Hause schicken, sobald die Gefahr gebannt ist.


Im Norden von Eloni finden Sie den Drachen Fafna – er behütet das Ariafrost.



Sobald Sharknar hinüber ist, erscheint der Traumdieb. Mit einer ausreichend starken Truppe sind beide Gegner kein Problem.

Weitere Quests

Die Elfin Swerdis bittet Sie, ein Heilmittel aus Graufurt zu besorgen. Die Händlerin Valdis finden Sie im Nordosten von Graufurt.

SCHATTENHAIN

Sergeant Einar

Es ist doch immer das Gleiche – kaum stolpert man durch ein Portal, kommt jemand mit schlechten Nachrichten. Diesmal hält Sergeant Einar die Botschaft parat: Das ganze Land ist von Orks und Goblins besetzt. Ihnen stehen zwei Monumente und jede Menge Rohstoffe zur Verfügung. Halten Sie sich nur von der Schlucht fern – wenn der Alarm ausgelöst wird, geht der Kampf los. Um an Aria zu kommen, müssen Sie den Banditen im Westen einen Besuch abstatten. Bauen Sie Ihre Basis auf und steigern Sie das Einheitenlimit auf 50 – Sie werden jede Einheit brauchen.

Vorstoß nach Norden

Stoßen Sie mit vereinten Kräften nach Norden vor. Vergessen Sie nicht, den beiden Anhöhen mit den Goblin-Wachen einen Besuch abzustatten. Spätestens im zweiten Lager finden Sie Köpfe! Befragen Sie Einar zu dem grausigen Fund. Sie erfahren, dass es für fünf Köpfe eine Belohnung gibt – dafür macht man sich doch gerne den Rucksack schmutzig.

Die Belagerung

Sie kommen nach heftigen Kämpfen zum zweiten Monument. Jetzt heißt es: Die Masse macht's! Bauen Sie die Rüstkammer – die Pläne dafür haben Sie zuvor gefunden. Ersetzen Sie Ihre Rekruten durch Landsknechte und Paladine. Während Sie Ihre Truppen aufstocken, marschieren Sie mit Ihren Helden und einigen Soldaten nach Norden. Dort sammeln Sie im Kampf gegen eine große Spinne und einen Skelettbeschwörer ordentlich Punkte. Im Anschluss geht's östlich vom Monument einigen Krabblern und einem Sensenkriecher an die Chitin-Haut.

Befreiung der Elfen

Sichern Sie sich die Kampfkraft der Elfen, indem Sie die verschleppten Mädels retten. Folgen Sie dem Weg südlich des Monuments. Sobald Sie die Geiseln erspähen, müssen Sie schnell handeln. Verwickeln Sie alle Gegner in Gefechte, damit diese ihre Gefangenen nicht töten können.

Angriff Phase 1

Schlagen Sie sich über die Brücke auf den ersten Platz vor. Passen Sie auf die Türme auf – die Feuer-Geschosse können Ihren Helden zur Strecke bringen. Wenn Sie den ersten Platz erobert haben, schicken Sie die Bogenschützen auf die Anhöhen. Mit dieser Aufstellung erledigen Sie alle Gegner, die aus dem Festungskessel brechen wollen. In der Zwischenzeit ersetzen Sie gefallene Soldaten durch neue Einheiten. Starten Sie Phase 2 erst, wenn Ihre Armee wieder vollzählig ist.

Angriff Phase 2

Die Bogenschützen müssen wieder von den Anhöhen herunter und wie gewohnt hinter die Nahkämpfer. Lassen Sie die Soldaten die Türme angreifen, während Ihr Avatar und die Helden sich um einzelne Gegner kümmern. Wenn die Wachtürme hinüber sind, müssen die Gebäude zerlegt werden, um den Nachschub an Gegnern zu verringern. Ist dieser Platz gesäubert, gehen Sie erneut in die Defensive. Erst wenn die ausgedünnten Reihen wieder aufgefüllt sind, wagen Sie den letzten und entscheidenden Angriff auf den letzten Teil der Festung.

Angriff Phase 3

Der Ork-Obermacker hat gegen Ihre Armee nichts zu melden – genauso wenig wie der Rest seiner Basis. Wenn alles in Trümmern liegt, prahlen Sie bei Einar mit Ihrem Erfolg. Der will Sie sofort in die nächste Welt schleppen – lassen Sie ihn ziehen. Sie schauen sich erst noch hier um.

Gulkar

Im Süden der Festung zweigt ein Weg ab – er führt auf einen Hügel, auf dem Sie Bekanntschaft mit Gulkar machen. Ganz ohne Hilfe dürfte es Ihnen schwer fallen, diesem hässlichen Fratz den Garaus zu machen. Holen Sie Ihre Schergen zu Hilfe. Sie finden bei Gulkar die Beschwörerkreide. Wie Sie sich sicher erinnern, sucht Gabar in Graufurt dieses Objekt.

Zurück zum Monument

Die Elfe Sinwen wartet noch auf Sie – erzählen Sie von der Befreiung der anderen Elfen. Obendrein sollten Sie alle Materialien gefunden haben, um Ihre Belohnung zu erhalten. Fehlt Ihnen etwas, so haben Sie es in der Festung liegen gelassen. Direkt am Portal finden Sie Pläne für Elfen-Gebäude und Einheiten.

SHIEL

Wiedersehen mit Einar

Das war ja klar: Einar wartet direkt hinter dem Portal auf Sie. Im Lager erfahren Sie, dass der Oberchef der letzten Truppen hierzulande vergiftet wurde und Sie gefälligst zur Apotheke in Liannon rennen sollen.

Ausflug nach Liannon

Sie könnten den Stein benutzen, aber das Portal ist ganz in der Nähe und Sie haben obendrein die Chance, einige Minotauren zu vermöbeln. Vergessen Sie aber nicht, die Behausungen der Viecher zu zerstören – ansonsten erscheinen stets neue Gegner. Hüpfen Sie durch das Portal


Befreien Sie die Elfen schnell, damit die Orks ihre Geiseln nicht umbringen können.


Um die Ork-Festung zu knacken, brauchen Sie eine immense Streitkraft.


Die fünf unscheinbaren Dryaden machen mit der Ork-Armee kurzen Prozess.

SHIEL



nach Liannor und gehen Sie schnurstracks zu Shan Muir. Diese schickt Sie auf Kräutersuche.

Goblin Burgle

Die Kräuter werden hinter dem Tor im Norden angebaut – leider treibt ein böser Goblin dort sein Unwesen. Die Sache ist wirklich leicht: Tor auf, Goblin tot, Quest erledigt. Die hässlichen, kleinen Plagegeister sind keine Gegner für Sie. Folgen Sie dem Weg noch ein wenig, um auf Klingzog zu treffen. Ziehen Sie dem kleinen Kerl die Leggings aus – der Stoff ist magisch und kann von der Näherin Tanara in Graufurt zu einer magischen Hose umgearbeitet werden. Kehren Sie mit dem Kraut zurück zu Shan Muir. Mit der Medizin geht es wieder ins Lager nach Shiel. Nach einem Schwätzchen mit dem genesenen Kommandanten erhalten Sie eine Hand voll Truppen.

Zum Elfen-Monument

Folgen Sie dem Weg auf der Anhöhe. Sobald die Ork-Wachen Sie erspähen, müssen Sie dafür sorgen, dass die dicken Jungs es nicht in ihr Lager schaffen. Holen Sie sich am Helden-Monument Verstärkung, während die ersten Elfen-Arbeiter Ressourcen sammeln.

Belagerung

Aus dem Osten stoßen immer wieder Ork-Truppen zum Elfenlager vor. Einige Bogentürme und zusätzlich ausgebildete Bogenschützen halten diese Angriffe ab. In der Zwischenzeit suchen Sie mit Ihren Helden Streit. Die ganze Karte ist mit kleinen Banditenposten übersät. Besetzen Sie auf Ihrem Kreuzzug auch das Menschen-Monument. Da Sie hier keine Aria-Reserven haben, konzentrieren Sie sich auf die Ausbildung von Landsknechten. Zusammen mit den Elfen-Schützen können Sie zum Verteidigungspunkt auf der Anhöhe vorrücken und die Orks in Schach halten.

Banditen-Keilerei

Laufen Sie das gesamte Land mit Ausnahme der Ork-Festung ab. Sie heimsen jede Menge Erfahrung ein und sorgen gleichzeitig dafür, dass Ihre Siedlungen nicht aus dem Hinterhalt angegriffen werden. Merken Sie sich schon jetzt, wo sich die Lenya-Felder befinden (siehe Karte). Im Süden finden Sie die Festung, die es zu befreien gilt.

Festung erobern

Sie dürften kein Problem damit haben, die Ork-Attacken im Norden zurückzuschlagen. Holen Sie einige Truppen nach Süden, um zusammen mit den Helden die Festung zu stürmen. Sobald die Luft rein ist, ziehen die ursprünglichen und reichlich feigen Bewohner wieder ein. Man eröffnet Ihnen, dass es nur einen Weg gibt, die riesige Ork-Armee vor dem Portal zu schlagen. Die Sache hat jedoch einen Haken: Sie müssen am Altar im Nordosten 1.000 Einheiten Lenya opfern. Um diese große Menge zusammenzubekommen, müssen Sie sämtliche Felder abernten. Bauen Sie an jedem Feld einen Lenyasammler. Auf dem eingezeichneten Weg kommen Sie unbemerkt zum Altar. Sobald Sie die 1.000 Einheiten zusammenhaben, können Sie des Nachts fünf Dryaden beschwören. Nur fünf? Gegen eine Armee? Aber hallo! Lassen Sie die Baumgeister mal machen – Sie werden Ihre wahre Freude daran haben! Wenn alle Orks das Zeitliche gesegnet haben, holen Sie sich noch fix die Pläne aus der Kiste und statten der Festung im Süden noch einen Besuch ab. Beim Anführer der Ork-Festung haben Sie eine Goldkette gefunden – geben Sie das Schmuckstück dem Kommandanten Tynar.

WILDLAND PASS

Gespräche im Dorf

Bevor Sie erneut in den Krieg ziehen, unterhalten Sie sich mit den Dorfbewohnern. Meister Swanson erläutert Ihnen die Lage und bietet einen Ablenkungsangriff an. Ordern Sie den Angriff erst, wenn Sie im Dorf fertig sind. Sprechen Sie mit Calina Twiddle, Markwart Storme und Flann Gondersen. Um Ihre Elfen-Siedlung effektiver zu gestalten, können Sie beim Händler Karel den Plan für den Meisterholzfäller kaufen.

Banditen südlich des Monuments

Verscheuchen Sie das Banditenpack südlich und östlich vom Monument. Hier entsteht der erste Teil Ihrer Basis. Ihr Avatar sorgt am Engpass im Westen dafür, dass die Elfen sicher sind.

Basis Phase 1

Die Nahrungsreserven sind sehr knapp bemessen. Bevor Sie die Beerensammler-Hütte im Osten bauen, errichten Sie das Nahrungslager. So maximieren Sie von Anfang an den Ertrag der wenigen Büsche. Bauen Sie so früh wie möglich das kleine und das mittlere Haupthaus. Für Holz sorgt zunächst eine normale Holzfällerhütte. Sobald genug Holz vorhanden ist, wechseln Sie auf den Meisterholzfäller.

Basis Phase 2

Bauen Sie die Waffenkammer und die Schützenhalle. Erforschen Sie in beiden Gebäuden erst das Update, bevor Sie Einheiten ausbilden. Da Sie noch kein Lenya haben, erschaffen Sie zu-

Itsy Bitsy Spider

Sie können den Spinnenmann mit Geschick austricksen und so gleich mehrere Quests auf einmal erledigen.

DAS ERSTE GESPRÄCH

Sprechen Sie auf keinen Fall das Mädchen an! Bieten Sie vielmehr Ihre Hilfe im Kampf gegen die Feinde an. Auf Ihr Kommando hin wird der Spinnenmann seine Kreaturen den Pass hinaufschicken. Die Viecher hauen ordentlich rein und sind eine willkommene Hilfe im Kampf gegen die Orks. Außerdem bittet der Spinnenmann Sie, nach seiner Flöte Ausschau zu halten.

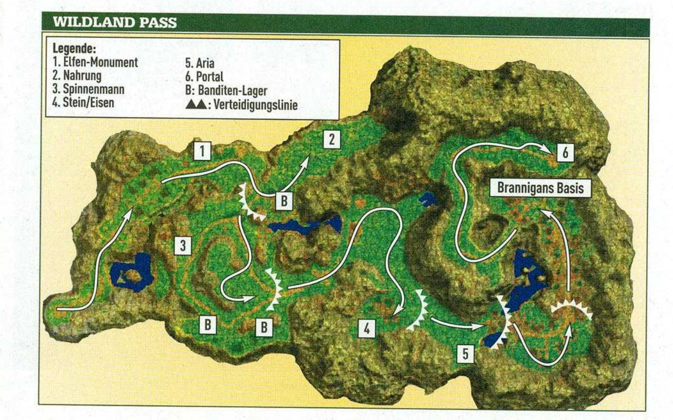
DAS ZWEITE GESPRÄCH

Nach erfolgreichem Angriff stehen die Spinnen im Talkessel dumm in der Gegend rum – weit vom Herrchen entfernt. Umzingeln Sie die Noch-Verbündeten mit Ihren Truppen, während Ihr Avatar mit dem Spinnenmann redet. Erst erfreuen Sie den schrägen Spinnenliebhaber mit der Flöte, die Sie dem Kommandanten im Pass abgenommen haben. Anschließend fragen Sie nach dem Mädchen. An seiner Flöte kann sich Spider-Man nicht lange erfreuen – lassen Sie ihn für den Mord an dem Mädchen büßen. Gleichzeitig kümmern sich Ihre Truppen um die Spinnen.

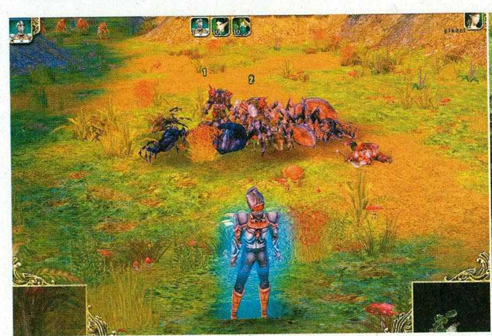
VIER SPINNEN MIT EINER KLAPPE

Okay – es ist nicht heldenhaft, den Spinnenmann so auszunutzen. Schlau ist es allemal. Nur so können Sie die zusätzliche Flöten-Quest lösen, verschaffen Markwart Storme Gewissheit und erhalten die Spinnenseide sowie tatkräftige Hilfe im Kampf um den Pass. Wenn Sie die Seide nach Graufurt zur Näherin Tanara bringen, erhalten Sie eine neue Quest.

WILDLAND PASS







Der schräge Spinnenmann mag ja ein Unmensch sein, seine possierlichen Tierchen helfen Ihnen aber enorm beim Angriff auf die Orks.



Errichten Sie einige Türme, um Ihre Truppen bei der Verteidigung zu unterstützen. Ihr Avatar ist natürlich an vorderster Front mit dabei.

nächst nur einige Wachen. Diese lösen den Avatar am Engpass ab. Jetzt kann Ihr Held die beiden Banditenlager ausheben. Sie treffen auf den Spinnenkönig – lesen Sie hierzu den Kasten „Itsy Bitsy Spider". Nördlich der beiden Lager finden Sie Lenya-Vorkommen, westlich des großen Lagers noch einige Beerensträucher. Die ganze Region ist stark bewaldet – errichten Sie hier neue Holzfällerhütten. Ihre Truppen ziehen Sie nun zum Pass und lassen sie dort in gebührendem Abstand zu den Orks Wache schieben. Bauen Sie Ihre Truppe weiter aus: Je zehn Wachen und Windschützen und fünf Heilerinnen reichen aus.

Vorstoß in den Talkessel

Lassen Sie den Spinnen den Vortritt (siehe Kasten „Itsy Bitsy Spider") und mischen Sie dann von hinten die Orkmeute auf. Marschieren Sie in den Talkessel und vernichten Sie das Lager am zweiten Elfen-Monument. Rücken Sie auf die zweite Basis bei den Stein- und Eisenvorkommen vor und zerstören Sie auch diese. Direkt östlich der Ressourcen errichten Sie Ihre Verteidigungsstellung. Wichtig: Rücken Sie auf keinen Fall weiter nach Osten vor – Sie lösen sonst einen verheerenden Angriff aus.

Aufbau der Menschen-Siedlung

Erschaffen Sie einige Arbeiter, um Steine zu sammeln. Sobald die ersten beiden Ladungen angekommen sind, errichten Sie einen Steinbruch. Die Menschen-Siedlung dient ausschließlich zur Produktion von Nahkampfeinheiten. Bauen Sie also Eisen mit Mine und Schmelze ab. Auf den von den Elfen gerodeten Gebieten errichten Sie Getreidefarmen mit Nahrungslagern – leider benutzen die Menschen nicht die Lager der Elfen. Mit der Nahrung erhöhen Sie nach und nach das Einheiten-Limit. Errichten Sie vor dem nächsten Angriff folgende Gebäude: Schmiede, Rüstkammer, Tempel des Lichts und großes Haupthaus. Mit diesen Einrichtungen sind Sie in der Lage, Paladine auszubilden, sobald Sie Aria schöpfen.

Aria-Vorkommen sichern

Wenn Sie Richtung Fluss vorrücken, schickt Brannigan Ihnen seine Stahl-Monster entgegen. Mit den Gesellen ist nicht gut Kirschen essen – Sie brauchen viele Nahkämpfer, Schützen und vor allem Heiler, um diese Schlacht zu überstehen. Greifen Sie nach dem Kampf die beiden Türme auf Ihrer Flussseite an. Gleichzeitig bauen Menschen-Arbeiter den Ariaschrein. Bei der Attacke auf die Türme werden einige Wachen dran glauben müssen. Da die Elfen als Nahkämpfer jetzt eh ausgedient haben, ist das nicht weiter dramatisch. Sorgen Sie von nun an für einen ständigen Nachschub an Paladinen.

Angriff auf das Lager

Mittlerweile sollten Sie genug Nahrung auf Lager haben, um das Einheiten-Limit auf 70 zu erhöhen. Paladine sind das Patentrezept gegen die Orktürme – alle anderen Einheiten gehen kläglich zugrunde. Greifen Sie jeweils mit mindestens 20 Paladinen, unterstützt von Windschützen und Heilerinnen, an. Der erste Angriff gilt dem großen Platz jenseits des Flusses. Danach brechen Sie durch die Turmphalanx und schließlich geht's dem Lager von Brannigan an den Kragen. Stocken Sie nach jeder Attacke die Armee wieder auf.

Zum Portal

Kämpfen Sie zum Schluss noch den Weg zum Portal frei. Anschließend heben Sie alle Artefakte der verblichenen Gegner auf. Sie finden jede Menge Quest-Gegenstände und Pläne für weitere Elfen-Gebäude. Bei Brannigans Körper finden Sie einen Malachit. Halgard Arvig hat das Purpurbanner dabei. Wenn Sie alles eingesammelt haben, gehen Sie durch das Portal. Nach der Zwischensequenz können Sie sich daran machen, offene Quests zu lösen. FLORIAN WEIDHASE



Die mächtigen Paladine verarbeiten die Wachtürme der Orks im Nu zu Kleinholz. Ihr Avatar hält in der Zwischenzeit mit den Fernkämpfern zusammen die feindlichen Einheiten in Schach.

Nebenquests

Nach der Schlacht im Wildland Pass können Sie diverse Nebenquests endgültig lösen.

DAS KLEID

Dem toten Spinnenmann haben Sie ein Kleid abgenommen. Geben Sie das Kleidungsstück dem Vater Markwart Storme im Dorf im Wildland Pass.

FLAN GONDERSEN

Der Händler hat eine Kiste in Shiel zurückgelassen. Geben Sie ihm den Malachit, den Sie bei Brannigan im Wildland Pass gefunden haben. Als Gegenleistung verrät er Ihnen die richtige Kombination für die Truhe. Wichtig: Lassen Sie sich im Anschluss noch den benötigten Schlüssel geben. Am Dryaden-Altar in Shiel finden Sie die mysteriöse Kiste. Der Inhalt ist die von Händlerin Valdis in Graufurt vermisste Lieferung. Sie finden Valdis im Nordosten von Graufurt. Sie gibt Ihnen die Tinktur, die von den Elfen in Eloni benötigt wird. Überreichen Sie die Medizin der Elfe Swerdis. Sie steht etwas südlich vom Stein im Elfendorf.

KOMMANDANT TYNAR

Im Wildland Pass haben Sie Halgard Arvig niedergestreckt. Er ist der Übeltäter, der Tynars Frau entführt und das Banner gestohlen hat. Übergeben Sie das Banner dem Kommandanten in der Festung im Süden von Shiel.

SPINNENSEIDE

Bringen Sie den wertvollen Stoff zur Näherin Tanara im Nordwesten von Graufurt. Sie erhalten eine neue Quest. Leider ist die Seide nicht zur Reparatur der Robe von Gabars Meister geeignet – Sie müssen also weitersuchen.

GRAUFURT

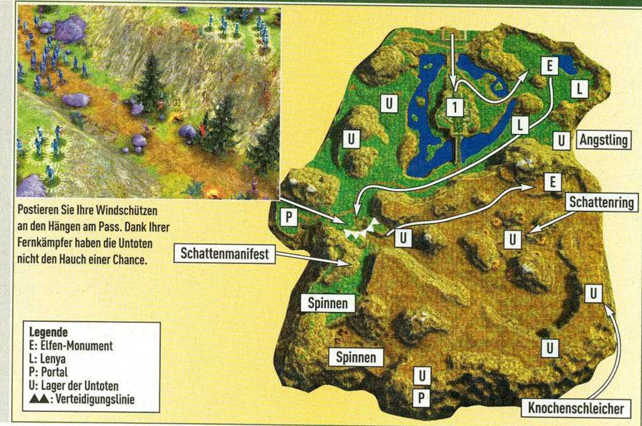
Um eine neue Aufgabe zu erhalten, sprechen Sie mit Sartarius. Bevor Sie nun durch das Portal im Süden latschen, statten Sie dem betrunkenen Zwerg an der Ostseite der Stadt noch einen Besuch ab – Sie erhalten eine neue Nebenquest.

NÖRDLICHE WINDWALLBERGE

1. Nach einem Plausch mit Marsha und Lord Jonir geht's zum Elfen-Monument. Sie haben nur wenig Zeit, um Bogenschützen als Verstärkung für General Gunthar zu produzieren.
2. Erforschen Sie in der Schützenhalle das Eisschlag-Upgrade.
3. Der Weg vom Monument zum Schlachtfeld ist lang, aber frei von Gegnern. Lassen Sie jede neu erschaffene Einheit direkt zum Pass laufen.
4. Wenn Sie zügig und effektiv bauen, sind zu Beginn der Attacke circa 20 Schützen am Pass. Um genügend Lenya zu ernten, errichten Sie an den beiden markierten Vorkommen Sammelhütten.
5. Insgesamt greifen die Untoten dreimal an. Mit je zehn Schützen auf den beiden Anhöhen gewinnen Sie die Schlacht.
6. Heben Sie nach dem Kampf die einzelnen Lager der Untoten aus – mit dem erbeuteten Eisen können Sie bessere Einheiten produzieren. Das zweite Elfen-Monument sorgt für kürzere Marschwege.
7. Durchqueren Sie nach erledigter Arbeit das Portal im Westen.

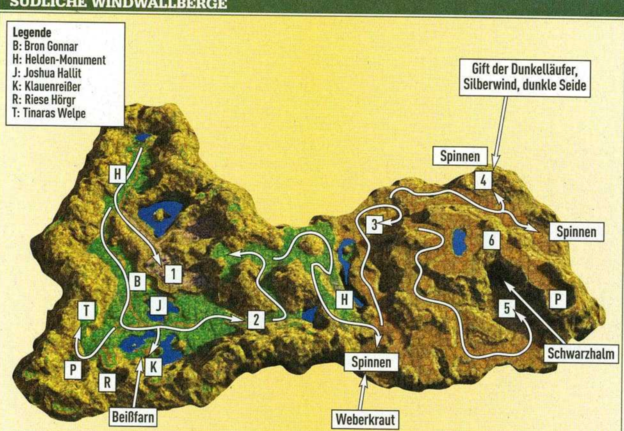
QUESTGEGENSTÄNDE

Sie finden zwei Seelensteine (Angstling, Knochenschleicher) für die gleichnamige Quest. Im Süden gibt's Seide bei den Spinnen (Quest: Zauberwerk). Wenn Sie später zurückkehren, erbeuten Sie den Schattenring und das Schattenmanifest (Quest: Schatten).



Postieren Sie Ihre Windschützen an den Hängen am Pass. Dank Ihrer Fernkämpfer haben die Untoten nicht den Hauch einer Chance.

SÜDLICHE WINDWALLBERGE



1. Begeben Sie sich in die Stadt der Zwerge und sprechen Sie mit Skarvig. Er bürgt für Sie. Sprechen Sie mit allen anderen NPCs.
2. Befreien Sie den Welpen (T) – als Belohnung winkt eine neue Rune. Erledigen Sie das Camp der Klauenreißer – Sie finden die erste Zutat für das Gift. Aus den Fellen der Reißer macht Ihnen Miria eine gute Rüstung. Anschließend befreien Sie Joshua und gehen zum Tor.
3. Sprechen Sie erneut mit Joshua, damit er Sie begleitet. Kämpfen Sie sich bis zum Seelenfels vor. Sie bekommen es mit Nekromanten zu tun: Verschwenden Sie keine Zeit auf die Skelette – sie fallen um, sobald ihr Meister ins Gras beißt. Aktivieren Sie unterwegs das zweite Helden-Monument, um gefallene Runenkrieger schnell zu ersetzen.
4. Neben weiteren Giftzutaten finden Sie bei den Spinnen auch dunkle Seide (Quest: Feine Stoffe).
5. Die letzte Zutat sowie diverse Kisten mit Zaubersprüchen und Ausrüstung finden Sie bei den Geistern der Zwerge im Süden.
6. Legen Sie sich mit dem kleinen Drachen Zyrafyr an. Bei ihm finden Sie den Helm von Herger. Bevor Sie ins Zwergendorf zurückkehren, erledigen Sie noch die Hexer und Nekromanten vor dem Portal.
7. Besorgen Sie das Gift und Fleisch von Bron. Anschließend warten Sie, bis Hörgr schläft. Nach der Mahlzeit ist der Riese ein leichtes Opfer für Ihr Schwert. Der Weg nach Schwertfels steht Ihnen offen.

R S T

SCHWERTFELS

TAKTISCHER HINWEIS

Auf dieser Karte werden Sie unentwegt von Trollen und Minotauren attackiert. Schlüssel zum Erfolg: Sichern Sie den Engpass beim Elfenlager mit Türmen, Schützen, Eismagiern und Heilern, während Sie mit Ihrem Avatar und einer Armee die Karte von Osten her aufrollen und schließlich oben herum bis zu den Minotauren vorstoßen.

1. Säubern Sie das Gebiet um die Monumente von Gegnern. Setzen Sie dann die Runen ein.
2. Bauen Sie die Verteidigung beim Elfen-Monument aus und sammeln Sie eine Armee beim Flussübergang im Osten. Wichtig: Stellen Sie Elfenarbeiter ab, um die Türme zu reparieren.
3. Rücken Sie mit Ihrer Armee gegen die Steinlinge und die Troll-Lager vor. Passen Sie auf, dass keine Gegner nach Süden entwischen und in Ihre Basis einfallen.
4. Holen Sie sich Verstärkung vom Helden-Monument und erledigen Sie die Steingolems. Auf kleinen Tafeln rund um den großen Fels finden Sie Hinweise auf das Rätsel. Die richtige Kombination: Auge, Blut, Hand, Hand, Blut, Auge. Mit dem Amulet öffnen Sie die Kiste (X).
5. Stoßen Sie nach Süden vor und greifen Sie die Lager der Minotauren von hinten an.

QUESTS UND QUESTGEGENSTÄNDE

Gehen Sie zum Diener der Tiefe. Wenn Sie die Steinwächter bezwungen haben, erhalten Sie die Erdenklinge (Quest: Erdenklinge). Besuchen Sie Kraga – nur wenn Sie wirklich stark genug sind, sollten Sie seinen Schatz stehlen. Auf Nachfrage rückt Tworsnik einen Schlüssel raus. So kommen Sie an den fehlenden Pilz (P) – die übrigen Pilze finden Sie bei den toten Gegnern.



GRAUSCHATTENTAL

1. Sie haben viel Platz und jede Menge Ressourcen für Ihre Elfenbasis. Errichten Sie im Norden an dem schmalen Gang Ihre Verteidigungslinie. Nach einiger Zeit greifen abwechselnd Uroks und Skelette an. TIPP: Wenn Sie die Skelette kurz angreifen und dann in die Basis der Uroks locken, prügeln sich die Feinde gegenseitig zu Brei. Das erspart Ihnen eine Menge Ärger und ist obendrein lustig anzuschauen.

2. Wenn Sie eine starke Truppe zusammen haben, greifen Sie die Uroks an. Danach geht's den Skeletten im Norden und Süden der Festung an den Kragen. Erobern Sie die beiden Monumente an der Festung, um kürzere Nachschubwege zu haben.

3. In der Stadt sprechen Sie mit allen NPCs. Bauen Sie Ihre Armee weiter bis zum Limit (80 Einheiten) aus, bevor Sie überhaupt daran denken, die Grenzfeste Richtung Osten zu verlassen. Sie brauchen Nahkämpfer, Schützen und viele Heiler.

4. Im Norden und Süden der Festung sind vier Höhleneingänge, im gewundenen Weg die dazugehörigen vier Ausgänge. Lassen Sie an den Eingängen jeweils einige Einheiten (je 5 Kämpfer und 5 Heiler) zurück. Wenn Sie dafür sorgen, dass keine Gegner in die Höhleneingänge marschieren, erscheinen an den Ausgängen keine Verstärkungen. Der Nachschub an Untoten versiegt erst, wenn Sie Zihar ganz im Osten vernichtet haben.

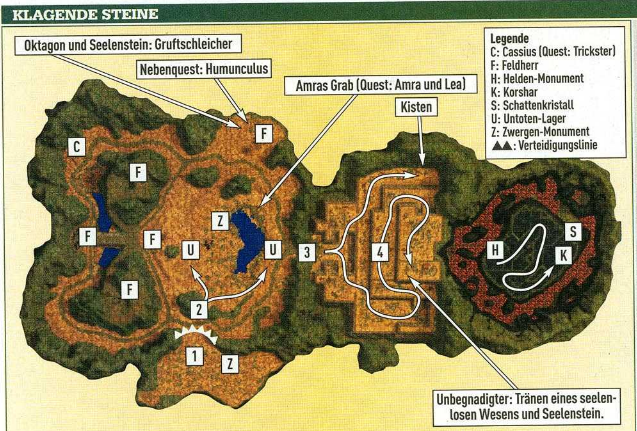
5. Rücken Sie mit dem Rest Ihrer Truppe durch den geschlängelten Gang vor. Vorbei an den Höhlenausgängen kommen Sie zu Zihar. Befreien Sie Malicor.

QUESTGEGENSTÄNDE

Seelenstein von Nachtklinge (Quest: Seelensteine): direkt östlich der Festung (4).



KLAGENDE STEINE



TAKTISCHER HINWEIS

Das Tor zur Festung wird geöffnet, sobald der letzte Feldherr das Zeitliche segnet. Es ist daher sehr wichtig, dass Sie starke Truppen direkt vor dem Tor postieren, bevor der letzte Feldherr dran glauben muss.

1. Errichten Sie eine Zwergenbasis. Eisenvorkommen finden Sie direkt nördlich vom Monument. Verteidigen Sie sich gegen die Untoten.

2. Eliminieren Sie nach und nach die Lager der Untoten und der Feldherren. Achten Sie darauf, Ihre Siedlung nicht schutzlos zurückzulassen. Nehmen Sie das zweite Monument in Beschlag.

3. Bauen Sie Ihre Armee bis zum Einheitenlimit aus und versammeln Sie Ihre Krieger direkt vor dem Tor. Erledigen Sie dann den letzten Feldherren. Der Trick bei der Sache ist, dass der Engpass am Tor von Nahkämpfern gehalten wird und der Feind so nicht seine ganze Macht nutzen kann. Wenn möglich, heilen Sie Ihre Truppen mit dem Avatar.

4. Erstürmen Sie die Festung – Sie kommen zu einem Portal.

5. Im Inneren der Festung stellen Sie Korshar mithilfe der Helden.

QUESTGEGENSTÄNDE

Im Nordwesten finden Sie Cassius' Leiche (Quest: Trickster). Der Schattenkristall spielt erst später eine Rolle (Quest: Schattenwelt).

WISPER

TAKTISCHER HINWEIS

In der Mitte der Karte stehen zwei Monumente – wenn Sie diese besetzen, werden Sie unentwegt von mehreren Seiten angegriffen. Als guter Kämpfer und Schüler der weißen Magie schaffen Sie es aber ohne Probleme, die Brutstätten der Untoten im Alleingang zu vernichten. Wenn Sie keine Runen in die Monumente legen, werden in den Lagern keine Gegner erschaffen.

1. Unterhalten Sie sich mit Uthar Greifenstahl.
2. Kämpfen Sie sich bis zum Heldenmonument vor.
3. Befreien Sie Uthars Greifen aus den Klauen der Untoten.
4. Heben Sie die Lager der Untoten im Osten aus. Vorsicht: Kommen Sie Leas Grab nicht zu nahe! Die Wächter sind sehr mächtig!
5. Besiegen Sie die Geister im Norden – Sie finden Uthars Waffe.
6. Entreißen Sie den Untoten Uthars Rüstung.
7. Kehren Sie zu Uthar zurück – er wird nun nach Norden marschieren und Ismail vernichten. Gehen Sie zum Geist von Hokan Ashir.

LEAS GRAB (QUEST: AMRA UND LEA)

Leas Grab wird stark bewacht. Entweder schlagen Sie die Wächter mit einer Armee oder Sie kehren später zurück (Quest: Amra und Lea).



GOTTWALL

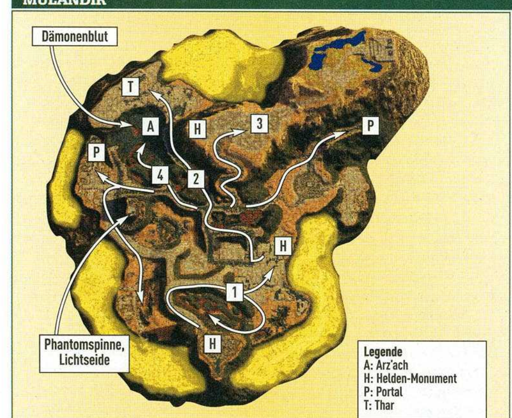
TAKTISCHER HINWEIS

Es gibt zu Beginn nur wenige Ressourcen. Die Bauern der befreiten Dörfer helfen Ihnen jedoch mit Nachschub aus.

1. Befreien Sie das erste Dorf. Stellen Sie am Weg nach oben Verteidiger ab, um die neue Eroberung zu schützen.
2. Rücken Sie zum Stützpunkt der Wölfe vor. Hier gibt es Nahrung!
3. Erobern Sie die Zwergensiedlung. Mit dem neuen Monument und den Ressourcen können Sie Ihre Armee weiter ausbauen.
4. Befreien Sie das zweite Dorf. Hier finden Sie Mondsilber-Vorkommen. Außerdem finden Sie Gwens Medizin (Quest: Gwens Medizin).
5. Machen Sie einen Abstecher zu Margay Lennard.
6. Befreien Sie das Dorf: Sie finden Sunder, den Sie mit der Medizin glücklich machen. Hinter dem Lager gibt es reiche Eisenvorkommen.
7. Nehmen Sie die beiden Monumente in Beschlag. So müssen neue Einheiten nicht mehr den ganzen Wall hinauflaufen. Für den Sturm zum Gipfel bauen Sie eine schlagkräftige Armee auf.
8. Vernichten Sie den Stützpunkt und befreien Sie Cord Dunnahan (Quest: Wolfszeichen).
9. Stoßen Sie zum Portal vor und befreien Sie Vintus. Er sagt Ihnen, wo Sie den Splitter finden.



MULANDIR



TAKTISCHER HINWEIS

Nehmen Sie die Warnung vor den Medusen ernst! Sie können diese Wächter nicht besiegen – versuchen Sie es gar nicht erst! Um unbeschadet durch Mulandir zu kommen, müssen Sie stets die Patrouillen der Medusen beobachten und in einem geeigneten Moment an den Wächterinnen vorbeihuschen. Wenn auch für die Story nicht wichtig, so sollten Sie trotzdem in jeden Winkel der Karte vordringen. In etlichen Kisten finden Sie allerlei Nützliches! Außerdem bringen die Kämpfe gegen die Dämonen jede Menge wertvolle Erfahrung. Die auf der Karte gelb markierten Flächen können Sie nicht erreichen – es gibt keinen Weg dorthin. Lassen Sie sich dadurch nicht verwirren!

1. Sichern Sie sich das zweite Helden-Monument und holen Sie sich die Kisten im Süden.
2. Schleichen Sie an den Medusen vorbei und folgen Sie dem linken Weg nach Norden. Hier erwarten Sie etliche Untote und Thar (Quest: Thar), den es zu bezwingen gilt.
3. Erklimmen Sie den Hügel zum dritten Helden-Monument. Dort treffen Sie auf den Wächter, der Ihnen von den Splittern der Zeit berichtet. Einen Splitter haben Sie bereits (Gottwall). Nach dem Gespräch ist das Tor im Osten geöffnet – Sie können zum Spalt reisen.
4. Weichen Sie der Medusa aus und legen Sie sich mit den Dämonen in der von Lavaströmen durchzogenen Ebene an. Eine der Höllenbestien hört auf den Namen Arz'ach und beschert Ihnen ein wichtiges Quest-Item: zwei Portionen Dämonenblut (Quests: Erdenklinge, Blut, Steinbrecher).
5. Es steht Ihnen nun frei, ob Sie zunächst nach Farlons Heim oder in den Spalt gehen. Da Spalt eine Sackgasse ist, empfehlen wir den Gang nach Osten. Vorher sollten Sie jedoch nach den restlichen Kisten fahnden und alle Gegner – mit Ausnahme der Medusen – zum Seelenfluss schicken.

DER SPALT

ALLEINGANG

Talia meint zwar, dass Sie eine Armee brauchen – aber sie glaubt ja auch, dass Sie Ulathar bezwingen kann. Wer eine hohe Feuerresitenz und einen potenten Heilungsspruch auf den Lippen hat, kann den Spalt ohne Hilfe durchqueren. Sie müssen sich gegen einige Sklaven des Feuers und einen Feuermeister durchsetzen. An der Sperre aus Dämonen kommen Sie im Laufschritt vorbei. Lassen Sie sich nur nicht umzingeln. Nach einigen Schritten geben die Dämonen die Verfolgung auf und Sie gelangen zu Talia, die vor dem Tor steht.

ULATHAR

Ulather ist ein harter Brocken, aber nicht unbesiegbar. Wenn Lebensenergie oder Mana zur Neige gehen, ergreifen Sie die Flucht in Richtung Seelenfels. Warten Sie, bis Ihre Kräfte sich erholt haben, und heizen Sie dem Dämon erneut ein. Sie finden die dritte Portion Dämonenblut. Der rote Schlüssel öffnet die Kisten am Portal: Sie finden dort die „Zutaten" für die Troll-Siedlung. Teleportieren Sie sich per Seelenstein auf die andere Seite. Sollte das Gegenstück zerstört worden sein, müssen Sie nochmals von Mulandir aus durch das Portal gehen. Talia ist unsterblich und kann sich recht gut gegen die Dämonen zur Wehr setzen. Zusammen mit den Helden können Sie die Monsterbrut auch ohne die Hilfe einer Troll-Armee schlagen.



Hängen Sie die Dämonen im Spalt einfach im Laufschritt ab. Die Monster geben die Verfolgung nach einiger Zeit auf.

ARMEE-VARIANTE

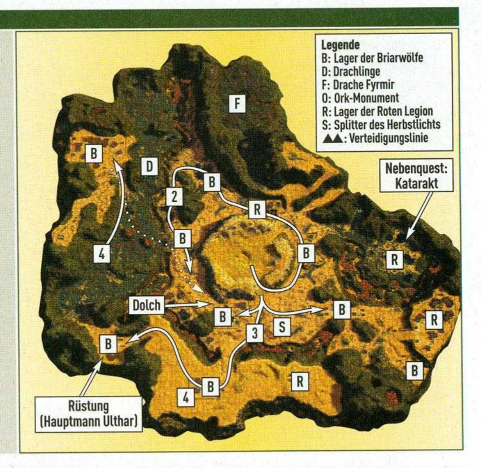
Wer den Alleingang nicht schafft, muss wohl oder übel eine Ork-Armee aufstellen und mit den Truppen den Spalt durchqueren. Totems eignen sich hervorragend gegen die Dämonen. Halten Sie die Truppen gut zusammen, um alle auf die andere Seite zu bekommen.

FARLONS HEIM

TAKTISCHER HINWEIS

Es gibt nur sehr knappe Rohstoffvorkommen. Bauen Sie also nicht wie wild drauflos. Für die Nahrungsgewinnung reicht eine Fischerhütte und ein Nahrungslager. Das spart gegenüber der Wildschweinzucht viel Holz. Sichern Sie den südlichen Zugang zu Ihrer Basis mit einigen Türmen.

1. Während die ersten Ork-Arbeiter eifrig Ressourcen sammeln, statten Sie dem Hauptlager einen Besuch ab. TIPP: Seno in Graufurt kann Torns Katarakt behandeln! Kehren Sie anschließend zum Monument zurück und sprechen Sie mit Farlon und Rigour.
2. Wenn Ihr Avatar ein guter Nahkämpfer ist, können Sie drei Lager im Alleingang dem Erdboden gleichmachen. Schaffen Sie es nicht alleine, greifen Sie diese Camps zuerst an, sobald Sie eine Armee zusammen haben. So unterbinden Sie Angriffe aus Norden auf Ihr Lager.
3. Greifen Sie nach und nach die Siedlungen der Briarwölfe an. Große Camps müssen Sie in mehreren Attacken zerstören. Brechen Sie einen Angriff lieber ab, bevor Ihre gesamte Streitmacht aufgerieben wird. Versuchen Sie stets, kleinere Gruppen vom Lager wegzulocken. So müssen Sie nicht gegen alle Feinde zugleich kämpfen.
4. Sprechen Sie mit Seth. Dolch und Rüstung haben wir für Sie in der Karte markiert. Sobald Sie Seth das Kommando geben, marschieren die Eliten aus dem Hauptlager heraus und folgen der gepunkteten Linie. Bringen Sie Ihre Truppen etwas südlich (bei Punkt 4) in Stellung. Wenn die Eliten an Ihnen vorbeigezogen sind, fallen Sie in das Hauptlager ein. Befreien Sie Bork und Elwin. Erkundigen Sie sich bei Farlon nach den Zutaten für Bork.
5. Machen Sie dem Drachen Fyrmir den Garaus. Totems sind – wie so oft – besonders wirksam. Sie finden Drachenblut (Quest: Blut), Drachenschuppen (Quest: Drachenpanzer) und natürlich den gesuchten Splitter.
6. Zu guter Letzt müssen Sie noch den kleineren Drachen Faurung bezwingen. Bei ihm finden Sie die Phiole.



FROSTMARSCHEN



1. Sie müssen sich gegen die verbliebenen Eisernen bis zu Urias und Craig Un'Shallach durchkämpfen.
2. Um in die Südliche Gottmark vordringen zu können, brauchen Sie die Pläne der Dunkelelfen. Diese sind in der eisigen Region des Nordens zu finden. Besetzen Sie das Ork-Monument und vernichten Sie die Drachlinge an den Lenya-Vorkommen. Auch im ehemaligen Gebiet der Klingen finden Sie viele Rohstoffe. Reiche Fischbestände sorgen für ausreichend Nahrung. Bauen Sie Ihre Armee auf. Setzen Sie auf Brander, Totems und Veteranen. Vergessen Sie nicht, die jeweiligen Upgrades zu erforschen, bevor Sie die ersten Truppen ausbilden!
3. Rücken Sie zum Troll-Monument vor und blockieren Sie den schmalen Weg nach Norden mit Ihren Truppen. Die Eiselfen rücken nach und nach in kleinen Truppen von Norden her gegen Sie vor.
4. Kümmern Sie sich um die Hügelriesen. Die Jungs sehen zwar furchteinflößend aus, haben aber nicht so richtig was zu melden. Ganz anders sieht es da schon beim Obermotz Sturmfaust aus. Greifen Sie ihn nur mit einer voll ausgestatteten Armee an. Wo dieser Riese hinlangt, wächst so schnell kein Gras mehr. Sie können sich die Sturmfaust auch bis zum Schluss aufheben. Der Riese bleibt stets an seinem Platz.
5. Statten Sie den Frostgolems einen Besuch ab und zerstören Sie deren Brutstätten.
6. Die Verteidigungstürme der Eiselfen halten nicht sonderlich viel aus. Kämpfen Sie sich bis zum ersten Lager vor. Hier sammeln Sie Ihre Truppen: Veteranen und Berserker eignen sich als Schutzschild für die Fernkämpfer. Setzen Sie für Distanzangriffe auf Totems, Brander und Werfer mit Feuerhagel-Upgrade. Da Sie gegen Frostwesen kämpfen, macht es keinen Sinn, das Wissen der Eistrolle zu erforschen. Über Eiskeulen und -klumpen lachen sich die Elfen kaputt. Ziehen Sie für den Angriff auch den Ork-Titanen und die Helden hinzu.
7. Stürmen Sie die Basis der Eiselfen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf die Eisformerinnen. Diese Gegner erzeugen stets neue Eis-Elementare, die Ihnen das Leben doppelt schwer machen. Ziehen Sie sich zurück, wenn Ihre Armee geschwächt ist. Regenerieren Sie sich und greifen Sie dann mit frischer Verstärkung erneut an.

SÜDLICHE GOTTMARK

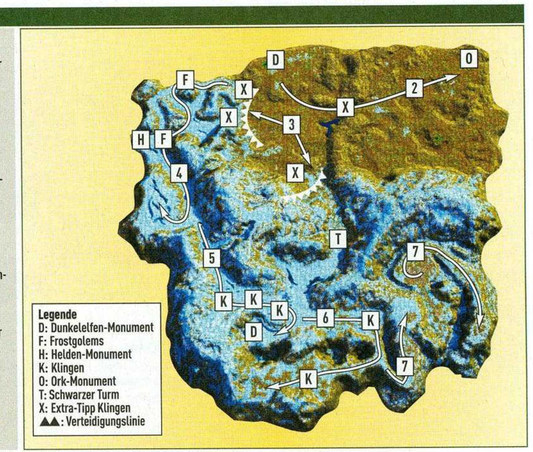
EXTRA-TIPP FÜR NAHKÄMPFER UND WEISSMAGIER

Wenn Ihr Avatar die Eisernen nicht fürchten muss und hohe Eisresistenz hat, lassen Sie die Finger vom Monument und verprügeln Sie die vier Gruppen der schwarzen Blecheimer (X). Wer es schafft, kann die beiden Brutstätten der Frostgolems ausheben und sich so massig Ärger sparen.

1. Errichten Sie an den Zugängen zur Basis Verteidigungen und halten Sie so den Angriffen stand.
2. Nehmen Sie das Ork-Monument in Beschlag. Beginnen Sie mit der Ausbildung von Einheiten.
3. Errichten Sie starke Verteidigungen an den beiden Angriffsrouten im Westen und Süden. Feuertürme der Orks sind im Westen besonders sinnvoll, beide Türme der Dunkelelfen in Kombination eignen sich hervorragend gegen die Klingenscharen.

HINWEIS: Der schwarze Turm ist unbesiegbar! Jeder Angriff durch die Mitte ist zum Scheitern verurteilt. Nichtsdestotrotz müssen Sie die Angriffsrichtung mit Verteidigungstürmen absichern.

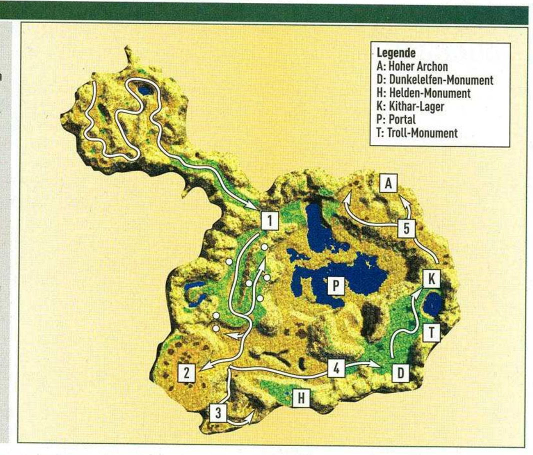
4. Greifen Sie die beiden Eis-Elementarpunkte an. Taktik-Tipp: Locken Sie die Golems vom Elementarpunkt weg und greifen Sie von der anderen Seite mit Truppen direkt die Brutstätte an. So stoppen Sie den Nachschub der Golems. Attackieren Sie anschließend die Eisgeister.
5. Stürmen Sie mit Ihrer Armee und den Helden die drei Lager der Klingen. Sie finden den Plan für den Dunkelelf-Hexer. Im Monument direkt südlich der Klingen-Camps können Sie sofort Ihre Verluste mit Hexern ersetzen.
6. Mit gestärkten Kräften erledigen Sie die letzten beiden Lager der Eisernen.
7. Gehen Sie durch das Portal ins Ruinental, um zu Sartarius zu gelangen. Sobald Sie den einzelnen Eisweber erledigt haben, startet die Zwischensequenz. Auf ins Nachtflüstertal!



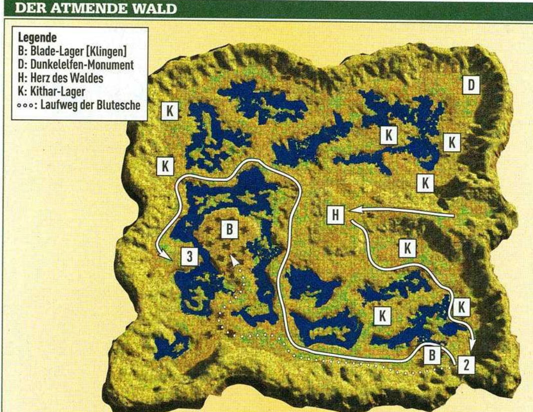
NACHTFLÜSTERTAL

TAKTISCHER HINWEIS:
Sie haben einen langen Weg bis zum Lager der Dunkelelfen vor sich. Unterwegs begegnen Sie zwei sehr gefährlichen Gegnern: Speipflanzen und Klingenverteidiger. Erstere müssen Sie einfach umgehen – wenn Sie den Gewächsen zu nahe kommen, segnen Sie umgehend das Zeitliche. Die Klingenverteidiger sind für gute Kämpfer und Magier der weißen Schule durchaus besiegbar, aber trotzdem harte Brocken. Denken Sie an hohe Eisresistenz und Segnen-Zauber.

1. Umgehen Sie die Pflanzen und Klingenverteidiger. So tasten Sie sich bis zum Seelenstein vor.
2. Auf dem Weg zum Lager der Dunkelelfen treffen Sie auf mehrere Klingen. Entweder stellen Sie sich dem Kampf oder Sie umgehen die Patrouillen. Neben den Eisernen finden Sie auch unscheinbare und schwer zu erkennende Kreaturen namens Irrwisch. Wir haben für Sie sieben dieser Drachenwesen durch Punkte markiert – erledigen Sie die Viecher und sammeln Sie jeweils den Ariakristall ein. Genau sieben Kristalle verlangt der Dunkelelf für die Verstärkung.
3. Mit der kleinen Truppe statten Sie zunächst den Spinnen einen Besuch ab. Bei der Riesenspinne Zalaga finden Sie Spinnenblut (Quest: Blut).
4. Stoßen Sie zum Dunkelelfen-Monument vor. Holen Sie zur Verstärkung die Helden hinzu. Die Monumente sind von den Eisernen belagert. Hier gilt: Wenn Sie die Gegner ohne Armee schlagen können, sollten Sie das tun. Die Lager der Klingen und Kithar produzieren nur neue Einheiten, wenn Sie die Runen in die Monumente einsetzen.
5. Erledigen Sie die Kithar und befreien Sie Archon. Dank seines Schutzzaubers können Sie unbeschadet an den schwarzen Türmen vorbei durch das Portal huschen.



DER ATMENDE WALD



TAKTISCHER HINWEIS
Auch wenn die Karte voller Gegner ist, können Sie es sich hier so leicht wie nie zuvor machen. Die Lösung ist der „einfache" Weg. Wer möchte, kann natürlich das Dunkelelfen-Monument einnehmen und stundenlang Kätzchen verdreschen. Wem das nicht so liegt, macht es so:

1. Ziel ist, die Blutesche durch das Lager der Klingen zu locken. Der Baum macht dann aus den Eisernen im Handumdrehen Altmetall und macht so den Weg zum Portal frei. Selber können Sie das nicht erreichen – die schwarzen Türme sind tödlich!
2. Wenn Sie das Herz des Waldes an sich nehmen, verfolgt Sie der Baum und ist Ihnen feindlich gesinnt. Sie laufen jedoch sehr viel schneller als die Esche. Sie müssen nun den Baum ganz in den Südosten locken. Auf dem Weg passieren Sie einige Kithar-Lager. Gehen Sie immer ganz am Rand entlang, um keine Angriffe zu provozieren. Die Esche kämpft nur gegen Eiserne – nicht gegen die Katzen.
3. Ist die Esche ganz nah bei Ihnen, rennen Sie auf die Westseite des Klingen-Lagers und stellen sich so nah wie möglich an die schwarzen Türme. Nur dann ist die südliche Route für die Esche kürzer. Folgen Sie unbedingt dem eingezeichneten Weg. Den schwarzen Turm im Südosten können Sie umgehen, indem Sie ganz nah am Ufer laufen. Wenn Sie die Sache richtig timen, nimmt die Esche den südlichen Weg durch das Lager der Eisernen. Dort vernichtet der Baum alle Gegner. Wenn der Weg zum Portal frei ist, legen Sie das Herz zurück in den Brunnen und betreten die letzte Welt.

SHARROW

TAKTISCHER HINWEIS
Sharrow ist zwar die letzte Karte, aber nicht die schwerste. Mittlerweile sollten Sie Level 24-26 sein. Wenn Ihr Avatar ein guter Kämpfer ist und obendrein weißer Magier, können Sie sich das Leben sehr viel leichter machen. Sie können die gesamte Karte schaffen, ohne ein einziges Monument zu benutzen. Wer alleine nicht gegen die Klingen ankommt, muss sich eine Armee zusammenstellen. Der Trick ist einfach: Wenn Sie keine Runen in die Monumente einsetzen, werden auch keine neuen Gegner generiert.

1. Nähern Sie sich den Drachlingen und Nestern von Norden. So können Sie zunächst nur gegen die kleinen Drachen kämpfen und anschließend den Greifen erledigen. Sie erhalten den ersten Metallkeil.
2. Den zweiten Keil gibt es in dem kleinen Klingen-Camp. Nutzen Sie Segnungs-Zauber gegen die Eisernen.
3. Im letzten Stützpunkt auf dieser Ebene finden Sie den letzten Keil. Durch das Tor geht's nun weiter.
4. Die Geister sind keine schweren Gegner. Erbeuten Sie die erste Hälfte des oktagonalen Schlüssels.
5. Dieses Klingen-Camp ist etwas größer und schwerer auszuschalten. Locken Sie Gegner mit Distanzzaubern (ideal: Göttlicher Zorn). So können Sie die Feinde häppchenweise ausschalten.
6. Mithilfe Ihrer Helden müssen Sie nun gegen diverse Klingen-Lager und Ogergruppen bestehen. Kämpfen Sie sich den Weg bis zum letzten Tor frei. In den Camps finden Sie wie auf der ersten Ebene drei Metallkeile, die das Tor öffnen. Wenn die letzte Horde der Eisernen erledigt ist, geht's zum Endkampf.
7. Speichern Sie vor dem Endkampf ab, nach einem Sieg endet das Spiel! Sie müssen den Seelenschmied dreimal bezwingen, bevor er endgültig ins Gras beißt. Vor der Attacke müssen Sie die beiden dunklen Kristalle zerstören – diese heilen den Endgegner und machen es unmöglich, ihn zu besiegen. In der folgenden Sequenz löst sich die Geschichte auf ... aber sehen Sie selbst.



Alle Nebenquests

Insgesamt hält *Spellforce* 41 Nebenquests für Sie bereit. Damit Sie nicht ewig suchen müssen, haben wir hier alle Quests aufgeführt. In der dunklen Zeile sehen Sie jeweils den Namen der Quest und wo Sie diese Quest bekommen. Darunter sagen wir Ihnen, wo Sie die benötigten Gegenstände oder Personen für die Quest finden. Weitere Hinweise befinden sich natürlich im Quest-Buch.

Zauberwerk	**Gabar, Graufurt**
Tanards Augengläser	Graufurt, Strauchdieb
Magischer Federkiel	Liannon, Minengeist
Beschwörerkreide	Schattenhain, Gulkar
Felsspinnen-Seide	Nördliche Windwallberge
Des Zahnbrechers Zangen	**Seno, Graufurt**
Zangen	Liaonnon, Kiste
Der Geist in der Mine	**Brok, Liannon**
Aus der Tiefe	**Ortah, Liannon**
Kleine Fische	**Tyrgar, Liannon**
Die letzten Schützen	**Sidahan, Eloni**
Die Wundtinktur	**Swerdis, Eloni**
Valdis	Graufurt
Flann Gondersen	Wildland Pass
Malachit	Wildland Pass, Brannigan
Die Freihändler	**Jenquai Sonnenlied, Liannon**
Steintor öffnen	Lycande, Eloni hat den Schlüssel
Staub der Sterne	**Shadira, Liannon**
Ariafrost	Liannon, Drache Fafnar
Der Traumdieb	**Istur, Liannon**
Kopfjagd	**Sergeant Einar, Schattenhain**
Die Geiseln	**Sinwen, Schattenhain**
Bannwerk	**Sinwen, Schattenhain**
Nachtglanz	
Rauchquarz	Tronk, Ork im Späherlager auf dem Berg nördlich vom Monument
Silbermond	Elijah Twonk
Sternenfeuer	Ragnar Twonk
Bannmaske	
Trollschädel	Troll Umuruk, Orklager im SO
Kriecherblut	Sensenkriecher
Ewiges Feuer	Feuerskelett im Norden
Klingzogs Beinlinge	**Liannon, hinter dem Steintor**
Bemerkung	Quest wird mit Fund ausgelöst
Tanara	Graufurt
Das purpurne Banner	**Lord Tynar, Shiel (Festung)**
Goldweberkettchen	Shiel, Orkanführer Korn
Banner	Wildland Pass, Halgard Arvig
Meister der Spinnen	**Markwart, Wildland Pass**
Der alte Mann und die Musik	**Spinnenmann, Wildland Pass**
Flöte	Wildland Pass, Orkanführer Warg
Feine Stoffe	**Quest beginnt, wenn man die Seide vom Spinnenmann Kalina im Wildland Pass zeigt**
Tanara	Graufurt
Dunkle Seide	Südliche Windwallberge, Kirsh
Lichtseide Teil 1	Wisper, Phantomspinne
Lichtseide Teil 2	Mulandir, Phantomspinne
Kranker Einsiedler	**Westlich der Stadt Graufurt**
Sie haben zwei Möglichkeiten, diese Quest zu lösen. Am einfachsten geht es, wenn Sie den lindernden Trank von Shen Muir nehmen und anschließend die Dryade vernichten. Wer über Illirias in Shiel geht, muss anschließend gegen den mittlerweile gesunden Einsiedler kämpfen.	
Zwergendienste	**Hinrik, Graufurt**
Cronvigs Augengläser	Liannon, Kiste
Zwergenschnaps	Südliche Windwallberge, Cronvig: Als Belohnung für die Augengläser
Statuette	Hinrik rückt die Statuette raus, wenn Sie ihm den Schnaps bringen
Erdenklinge	**Skarvig, Südliche Windwallberge**
Diener der Tiefe	Schwertfels
Urak	Südliche Windwallberge
4 Splitter Adamantinum	Schwertfels, Kisten
2 Steine des ewigen Feuers	Drachlinge (Eloni, Fafna; Südliche Windwallberge: Zyrafyr)
Dämonenblut	Mulandir: Arz'ach oder Spalt: Ulather
Tränen des seelenlosen Wesens	Klagende Steine, Unbegnadigter

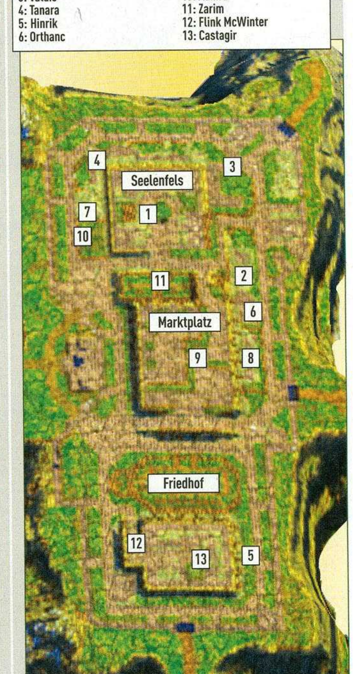
Je größer sie sind ...	**Ragnar, Südliche Windwallberge**
Die Zutaten	Südliche Windwallberge, siehe Karte
Reißerfell	**wird bei Fund aktiviert**
Felle	Südliche Windwallberge, bei den Klauenreißern
Drachenpanzer	**Drachlingsschuppe, Südliche Windwallberge (Zyrafyr)**
Orthanc	Graufurt
Drachenschuppe	Farlons Heim, Fyrmir
Weiße Schatten	**Tinaras Welpe, Südliche Windwallberge**
Tinara	Südliche Windwallberge, gegenüber dem Eingang zur Zwergenstadt
Bemerkung	Nehmen Sie Tarnar ruhig mit – er kämpft an Ihrer Seite.
Riesenärger	**Riese Braga, Schwertfels**
Riese Kraga	Schwertfels
Warten oder zugreifen	Wenn Sie es mit Ihrem Gewissen vereinbaren und einen Stufe-15-Riesen besiegen können, greifen Sie beherzt zu.
Der Giftzwerg	**Tworsnik, Schwerfels**
Pilze	Sie finden sechs der sieben Pilze bei Ihren Gegnern und in Kisten in Schwertfels.
Magenkrempling	Schwertfels, Kiste
Sie müssen Tworsnik erneut fragen, damit er mit der Info und dem Schlüssel zu der Kiste herausrückt.	
Echos	**Sandor, Graufurt**
Grabstein im mittleren Norden	Beim Strauchdieb
Grabstein im Südwesten	Direkt östlich der Brücke
Grabstein im Süden	Ehemaliges Goblin-Lager
Goran	Graufurt
Höhle	Westlich vom Strauchdieb
Amra und Lea	**Orthanc, Graufurt**
Sunder	Liannon
Shan Muir	Liannon
Sentos	Graufurt, Marktplatz
Leas Grab	Wisper
Ohne Hilfe werden Sie kaum an das Grab kommen, es wird von mächtigen Geistern bewacht!	
Craig Un'Shallach	Frostmarsche
Amras Grab	Klagende Steine
Machen Sie sich auf einen heftigen Kampf gegen Untote bereit – umsonst gibt es die mächtige Rüstung nicht!	
Blut	**Adhira, Graufurt**
Dämonenblut	Mulandir: Arz'ach oder Spalt: Ulather
Drachenblut	Farlons Heim, Fyrmir
Blut einer Riesenspinne	
Seelensteine	**Orthanc, Graufurt**
Angstling	Nördliche Windwallberge
Knochenschleicher	Nördliche Windwallberge
Nachtklinge	Grauschattental
Gruftschleicher	Klagende Steine
Unbegnadigter	Klagende Steine
Schwarzeibe	**Zarim, Graufurt**
Bogen	Liannon, Dritter Geist am Steinbruch
Trickster	**Flink McWinter, Grauschattental**
Flink McWinter finden Sie später nicht mehr im Grauschattental, sondern in Graufurt.	
Cassius	Klagende Steine, Nordwesten
Fayt	Schattenhain
Nutzen Sie die Monumente in Schattenhain, um die Söldnerarmee zu besiegen. Starke Avatare schaffen das auch im Alleingang.	
Verräter	**Morton Tharne, Grauschattental**
Hinweis	Grauschattental, Karte
Sie müssen mit Thurgon in der Festung sprechen, um seinen Brief zu erhalten. Die Handschrift überführt den Verräter.	

Homunculus	**Quest startet mit Fund, Klagende Steine**
Octagon	Klagende Steine, Gruftschleicher
Gwens Medizin	**Sunder Dundrew, Gottwall**
Medizin	Gottwall
Wolfszeichen	**Cord Dunnahan, Gottwall**
Thar	**Rigour, Farlons Heim**
Rigour	Farlons Heim
Schattenwelt	**Castagir, Graufurt**
Schattenring	Nördliche Windwallberge
Rigour	Farlons Heim
Schattenmanifest	Nördliche Windwallberge
Schattenkristall	Klagende Steine, Nordosten
Der Katarakt	**Thom Laire, Farlons Heim**
Seno Zahnbrecher kann helfen! Kehren Sie mit der Nadel nach Farlons Heim zurück. Die Steintafel bringen Sie zu Goran in Graufurt.	
Steinbrecher	**Brok, Farlons Heim**
Feuerpulver	Drei Feuerkristalle (1 Fyrmir, 1 Faurung [beide Farlons Heim], Spalt)
Schwefelbinder	Verkauft Farlon
Brennsalz	Dämonenblut (Mulandir: Arz'ach, Spalt: Ulather)
Phiole	Faurung, Farlons Heim

Die NPCs in Graufurt

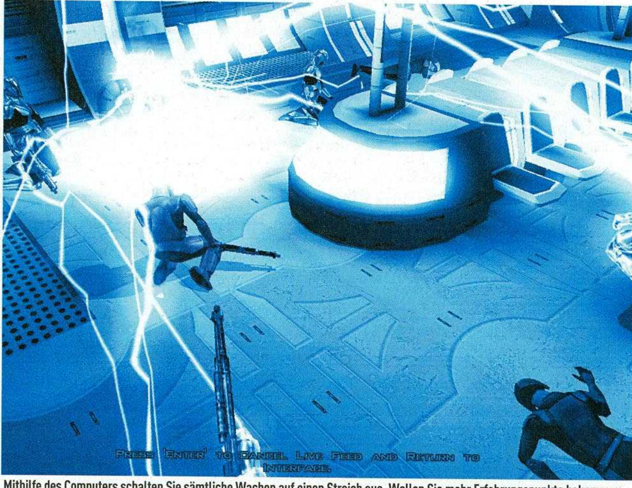
Dank unserer Karte finden Sie alle Quest-NPCs im Handumdrehen. Einige Charaktere tauchen erst später im Spiel auf.

Legende
1: Gabar
2: Seno
3: Valdis
4: Tanara
5: Hinrik
6: Orthanc
7: Sandor
8: Goran
9: Sentos
10: Adhira
11: Zarim
12: Flink McWinter
13: Castagir



Knights of the Old Republic

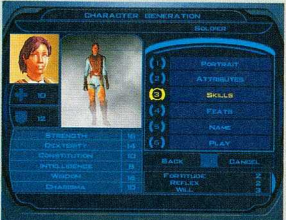
Jedi-Rittern fließt bekanntlich die Stärke aus der Macht zu. Als Spieler von KOTOR haben Sie es einfacher, denn Ihnen fließt auf sechs Seiten unsere Komplettlösung zu. Möge die Macht mit Ihnen sein.



Mithilfe des Computers schalten Sie sämtliche Wachen auf einen Streich aus. Wollen Sie mehr Erfahrungspunkte bekommen, kämpfen Sie zuerst mit den Wachen und überladen im Nachhinein die Konsole.

Die Wahl des Helden

Angesichts der mannigfaltigen Möglichkeiten ist es nicht ganz trivial, einen persönlichen Protagonisten zusammenzustellen. Wir kürzen das Ganze ab und stellen Ihnen unseren Helden vor. Um bestmöglich für die Kämpfe gerüstet zu sein, schicken wir einen Soldaten ins Rennen, der folgendermaßen modifiziert wurde:



Der hohe Stärkewert spricht für den Nahkampfeinsatz, schließlich soll unser künftiger Jedi immer ganz vorne mitmischen. Weisheit ist für den späteren Einsatz von Machtkräften enorm wichtig und kann daher gar nicht hoch genug sein. Intelligenz ist bei allen drei Charakterklassen vernachlässigbar. Die entsprechenden Fertigkeiten, die Intelligenz benötigen (Computer benutzen, Zerstörung, Reparatur), werden von den NPCs ohnehin viel besser abgedeckt. Als Starttalent wählen wir Hast, welches wir später noch meistern. Später konzentrieren wir uns hauptsächlich darauf, mit zwei Waffen umgehen zu können. Im Lichtschwertkampf profitieren Sie davon. Als Jedi erlernen wir zuerst die Gedankenkontrolle, anschließend eignen wir uns Heilungsfähigkeiten an und zu guter Letzt pauken wir Machtimmunität – gegen böse Jedi enorm wichtig.

ANGRIFF AUF DER „ENDAR SPIRE“

Kommando-Modul

1. Im Raum nach dem ersten Gefecht stehen zwei Kisten mit etwas besserer Ausrüstung für Ihre Charaktere. Außerdem untersuchen Sie den Leichnam hinter der Tür.

2. Die drei Sith-Wächter im Gang bewerfen Sie mit der Granate aus dem Vorraum. Nehmen Sie die Reparaturteile bei der verschlossenen Tür hinter den Gegnern mit.

3. Nach der Szene auf der Brücke steht der Spieler vor der Wahl, wie er weiter vorgeht. Wer schlau ist, heimst die Erfahrungspunkte für beide Möglichkeiten ein: Benutzen Sie zuerst die Computerkonsole, um den Generator im Nebenraum zu überlasten. Danach machen Sie den Kampf-Droiden wieder flott, was noch mal 130 Erfahrungspunkte bringt.

Steuerbord-Sektion

1. Nehmen Sie die Reparaturteile aus der Kammer mit den beiden Sith-Soldaten mit.

2. Bei den Überresten des rot gekleideten Siths finden Sie eine Prototyp-Vibroklinge.

TARIS

Taris, Südapartments

1. Wenn Sie den Kampf auf der Straße hinter sich gebracht haben, geht's südlich weiter. Im ersten Apartment auf der rechten Seite finden Sie Dia, die eine optionale Quest parat hat (Dias Kopfgeld).



Als Vertreter der hellen Seite lösen Sie etliche Konflikte durch gute Überzeugungsarbeit, vorausgesetzt Ihr Charakter ist entsprechend ausgebildet.



Bekämpfen Sie die Rakghouls schon aus großer Entfernung. Granaten und Blaster sind die richtigen Instrumente dafür.

2. Durchsuchen Sie auch alle anderen Apartments, es gibt einige Gegenstände abzustauben. Übrigens, Plündern wirkt sich in keiner Weise auf Ihre Machteinstufung hinsichtlich dunkler oder heller Seite aus.

Taris, Oberwelt

1. Langsam wird es Zeit für einen Besuch in der Cantina. Falls Sie eine echte Spielernatur sind, reden Sie mit Garouk, um sein Pazaak-Deck zu kaufen. Das simple Kartenspielchen bietet eine gute Möglichkeit, um sich Credits zu verdienen. Speichern Sie einfach vor dem Spiel ab und versuchen Sie Ihr Glück.
2. Vorsicht vor Jergan: Sein Angebot, Sie mit der Band bekannt zu machen, ist glatt gelogen und kostet Sie 20 Credits.
3. Reden Sie im Krankenhaus mit Zelka, um eine optionale Quest zu erhalten (Serum finden). Böse gesinnte Spieler werden an Gurneys Angebot Gefallen finden und das Serum für Davik besorgen.
4. Gegenüber vom Krankenhaus-Center werden Sie Zeuge einer unschönen Szene. Wenn Sie dem Mann helfen, erhalten Sie Punkte für die helle Seite der Macht. Spendieren Sie ihm die 100 Credits – das bringt Ihnen weitere Macht- und 250 Erfahrungspunkte ein.

Der Duell-Ring

Eine einfache Gelegenheit, Ihren Geldbeutel mit Credits zu füllen. Die ersten drei Gegner sind keine Herausforderung. Trotzdem ist es ratsam, vor jedem Duell abzuspeichern. Wenn Sie gegen Marl und zum Schluss gegen Twitch antreten, benötigen Sie mit Sicherheit einige Medipacks. Davon haben Sie genügend im Gepäck, wenn Sie immer brav alle Quartiere geplündert haben. Verbessern Sie mithilfe der Spritzen kurzzeitig Ihre Kampfwerte. Den Elitekämpfer „Starkiller“ fordern Sie erst heraus, wenn Sie mindestens Stufe 6 erreicht haben und eine gute Ausrüstung besitzen. Taktik: Sofort den Energieschild aktivieren und auf Starkiller zulaufen. Seine Granaten sind sehr effektiv, verwickeln Sie ihn daher in einen Nahkampf.

Oberwelt, Norden

1. In den Nordapartments treffen Sie Largo. Als guter Spieler geben Sie ihm die 200 Credits.
2. Das Sith-Verhör: Helfen Sie dem Aqualish-Alien, um weitere Punkte für die helle Seite zu gewinnen. Schnappen Sie sich nach dem Kampf eine Sith-Uniform.
3. Auf dem Weg nach Westen lungern drei betrunkene Bürger herum, die Ihnen ans Leder wollen. Ihre Überzeugungsarbeit als guter Spieler bringt 60 Erfahrungspunkte ein.
4. Kaufen Sie im Droiden-Shop zunächst die T3-H8-Einheit und verlassen Sie den Laden. Der Droide entpuppt sich als Schrotthaufen – verlangen Sie bei Janice Nall Ihre Credits zurück. Wer die Händlerin einschüchtert, erhält zwar mehr Credits, rutscht aber um einige Punkte in Richtung dunkle Machtseite ab.
5. Mithilfe der Sith-Uniform verschaffen Sie sich Zutritt zur Unterstadt. Bei Gesprächen mit NPCs ziehen Sie die Uniform aber lieber wieder aus, damit Sie nicht für einen Sith gehalten werden.

Unterwelt

1. Nach dem Scharmützel mit der Gang suchen Sie Javyar's Cantina auf.
2. Falls Sie an guten Pazaak-Karten interessiert sind: Uriah verkauft welche.
3. Quatschen Sie mit Holdan zuerst über seine Arbeit bei Davik. Lenken Sie beim Gespräch zu Dias Kopfgeld über. Geld sollte kein Problem sein, bezahlen Sie einfach die 200 Credits und erzählen Sie Dia von Ihrem Erfolg.
4. Nächster Stopp: Mission und ihr pelziger Kumpel Zaalbar. Plaudern Sie ausgiebig mit dem Twi'lek-Mädchen.
5. Helfen Sie der Twi'lek-Tänzerin:
Beim ersten Tanz Option 2 wählen.
Beim zweiten Tanz Option 2 wählen.
Beim dritten Tanz Option 2 wählen.
Die Quest ist 250 Punkte wert.
6. Durchsuchen Sie die Apartments. Hier halten sich jede Menge Black Vulkars auf. Beim Boss finden Sie unter anderem einen Heavy Blaster und einen Energieschild.
7. Im Apartment mit den Hologrammen aktivieren Sie die Flimmerbilder in der folgenden Reihe: Elinda, Ujaa, Ujii, Loopa, Fodo, Ashana. In der Kiste erbeuten Sie eine Fiber-Rüstung und 50 Credits.
8. Matrik hält sich in einem der Apartments auf. Wenn Sie ihm helfen möchten, benötigen Sie den Permacrete Detonator von Händlerin Kebla Yurt neben der Cantina in der Oberstadt. Jetzt ist es Zeit, sich die Belohnung bei Zax abzuholen.
9. Suchen Sie die Basis der Hidden-Beks auf. Gehen Sie auf Gadons Angebot ein und tauschen Sie die Sith-Uniform gegen die Papiere.
10. Noch mehr Apartments warten auf ihre Durchsuchung: Die interessanteste Begegnung ist NPC Selven, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist. Wagen Sie ruhig den Kampf, der Adrenalin-Amplifier und das Neural-Band, das Sie ihr abknöpfen, sind sehr nützliche Gegenstände.

Slums

1. Reden Sie aufmerksam mit Rukil, er sucht seine Schülerin. Begeben Sie sich dazu zum Tor im Nordosten. Als guter Spieler helfen Sie natürlich Hendar. Erkunden Sie den Bereich hinter dem Tor in Richtung Westen. Bei der Rakghoul-Horde liegen mehrere Leichen – die Outcast-Leiche ist der gesuchte Schüler Rukils.
2. Im südöstlichen Bereich verwest eine Sith-Leiche, bei der Sie unter anderem das ersehnte Rakghoul-Serum finden.
3. Ignorieren Sie die Warnung des Heilers und betreten Sie den Quarantäne-Bereich. Für die drei Bürger kommt jede Hilfe zu spät. Mit dem Serum heilen Sie jedoch die beiden anderen Infizierten.

Abwasserkanäle – Südosteingang

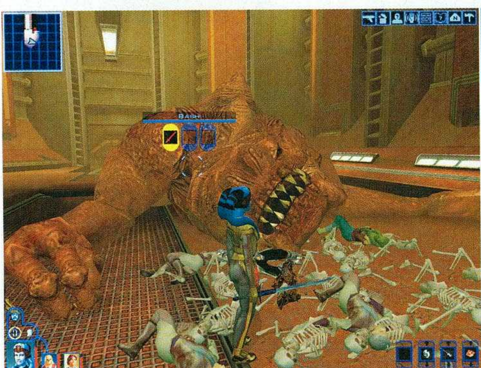
1. In der Kammer mit den Rakghouls finden Sie eine weitere Outcast-Leiche. Deren Journal benötigen Sie für Rukil.
2. Südwestlich finden Sie eine Outcast-Leiche, ebenfalls mit einem Journal für Rukil.
3. Der Droide daneben lässt sich reparieren und für den Kampf mit den Gamorreanern gegenüber einsetzen.
4. Vergessen Sie nicht, nach Zaalbars Befreiung in der Nebenkammer die Kiste zu öffnen. Neben Pazaak-Karten liegt Zaalbars Armbrust zur Abholung bereit.

Obere Kanäle

Untersuchen Sie den abgetrennten Arm vor der Tür im Südosten, er enthält ein Datenpad und Parfüm. Mission schleicht danach im Solomodus getarnt zu dem Leichenhaufen. Legen Sie einfach den Lockstoff hinein. Davon angezogen, schluckt der Rancor das Futter samt Granate.

Black-Vulkar-Basis

1. In der Kammer nördlich vom „Rec-Room“ lässt sich ein Wach-Droide aktivieren. Westlich davon helfen Sie der Bedienung, das rückt Sie ein paar Punkte mehr zur hellen Seite hin.
2. Plündern Sie auf jeden Fall die Waffenkammer. Gegenüber ist ein Sicherheitsterminal. Lassen Sie Mission dort den Generator in den Baracken überladen. Plündern Sie die Hütten und nehmen Sie die Sicherheitskarte mit. Damit lassen sich die Verteidigungsanlagen am Fahrstuhl deaktivieren.
3. In der Pool-Kammer aktivieren Sie die Selbstzerstörung des Droiden, wenn Sie keinen Schaden im Pool nehmen wollen. In der Kiste finden sich mehrere brauchbare Gegenstände (Plasma-Granaten, Waffen-Upgrades und einen Gürtel).



Nachdem der Rancor das Menü mit der Granate eingenommen hat, liegt ihm das Essen wahrlich schwer im Magen und Sie kommen weiter.



Der Droide mit seinem Kältestrahl ist nicht zu unterschätzen. Verwickeln Sie ihn schnell in den Nahkampf und benutzen Sie Spezialattacken.

4. Im Garagenbereich stibitzen Sie im Büro des Vorstehers (Nordwesten) eine Sicherheitskarte vom Schreibtisch. Damit entriegeln Sie die Tür des Labors im Südosten. Aktivieren Sie Ihre Schutzschilde, bevor Sie den Raum betreten – das gesuchte Bike-Teil wird gut bewacht.
5. Die Tür zum Ladedock überbrücken Sie am Computerterminal im Büro des Vorstehers. Im Dock patrouilliert ein Droide, der Ihre Gruppe vereisen kann. Setzen Sie Granaten ein, um den Blechkameraden zügig außer Gefecht zu setzen. Dafür finden Sie unter anderem 2.000 Credits in den Kisten.

Swoop-Rennen

1. Eigentlich simpel: Beschleunigen Sie bis zum Anschlag und drücken Sie die Aktionstaste, wenn Sie über ein Boost-Kissen brettern. Wiederholen Sie das Ganze mehrfach, damit das Bike so richtig in Fahrt kommt.
2. Treffen Sie sich mit Canderous Ordo in der Oberwelt-Cantina. Nach dem Gespräch holen Sie sich den T3-Droiden. Wer ein paar Punkte der dunklen Seite in Kauf nimmt, erhält das gute Stück umsonst. Statten Sie das Blechkerlchen zusätzlich mit einem Sicherheits-Interface, einem Zielcomputer und einer Computer-Sonde aus.

Helfen Sie Duros

Den alten Bekannten hat es in eine missliche Lage verschlagen. Klar, dass Sie ihm aus der Patsche helfen.



Drücken Sie die Wandtafeln in der folgenden Reihenfolge: 3, 4, 2.

Militärbasis der Sith

1. Nehmen Sie am besten Bastila und den Droiden für die Mission mit. Mit 50 Credits sind Sie dabei und die Dame am Eingang vergisst, dass Sie hereingekommen sind.
2. Zeit, den Droiden einzusetzen: Deaktivieren Sie die Türme und polen Sie die Wach-Droiden um. Ebenso hilfreich ist es, den Generator in der zweiten Baracke zu überlasten. Wer genügend Spikes zur Verfügung hat, schaltet auch alle Wach-Droiden ab, nachdem diese mit den Gegnern fertig sind.
3. In der medizinischen Abteilung gibt es einige nette Upgrades für den Droiden.
4. In der östlichen Baracke befindet sich in der Kiste ein Passierschein der Sith. Statten Sie auf jeden Fall der Waffenkammer einen Besuch ab, um alle Kisten zu plündern.

Sith-Gouverneur

1. Lassen Sie T3-M4 einen Schild-Disruptor einsetzen, um den Gouverneur damit zu schwächen.
2. Attackieren Sie dann mit den beiden übrigen Charakteren den Sith-Diener hauptsächlich mit Spezialattacken.

Davik's Estate

1. Westlich der Barracks streift eine Patrouille mit einer Passierkarte umher. Befreien Sie den Piloten im Guest Room.
2. Gleich westlich im Raum logiert ein Adliger, den Sie davon überzeugen, nur nach dem Rechten sehen zu wollen. In den beiden Kisten liegen außer 500 Credits auch ein Rüstungs-Upgrade.
3. In der Baracke beim Hangar setzen Sie die Karte der Patrouille ein. Deaktivieren Sie nun das Sicherheitssystem und öffnen Sie die Hangartür.

Davik's Hangar

1. Bevor Sie den Hangar betreten, aktivieren Sie – falls vorhanden – Ihre Energieschilde.
2. Konzentrieren Sie Ihre Attacken auf Daviks Leibwächter. Wenn er genug Schaden erlitten hat, endet der Kampf automatisch mit einer Zwischensequenz. Stehlen Sie Daviks Ausrüstung, bevor Sie die Ebon Hawk besteigen.

DANTOOINE

Jedi-Training

Fragen Sie beim Jedi-Council nach dem Code, er lautet:
Antwort 6 Frieden (Peace)
Antwort 3 Wissen (Knowledge)
Antwort 2 Klarheit (Serenity)
Antwort 6 Harmonie (Harmony)
Antwort 4 Macht (Force)

Das erste Lichtschwert – Die Entscheidung

1. Bevor Sie sich entscheiden, lesen Sie sich die Beschreibungen der drei Jedi-Klassen am Trainingscomputer durch.
2. Stehen Sie auf Lichtschwert-Duelle pur, so ist der Guardian Ihr Favorit. Falls Sie vermehrt mit den Machtkräften spielen möchten, wählen Sie den Consular. Der Sentinel ist eine gesunde Mischung aus beiden. Für die Komplettlösung haben wir uns für Letzteren entschieden.

Bolooks Quest

1. Das Verbrechen ist schnell geklärt. Rickard behauptet, von der Sonne geblendet gewesen zu sein, als er auf der Jagd war. Tatsächlich war es aber bewölkt, wie Sie aus den Gesprächen erfahren.
2. Sprechen Sie immer wieder mit allen Beteiligten und vor allem mit dem Protokoll-Droiden. Das Urteil muss schließlich lauten: Rickard und Handon sind beide schuldig.

Juhani, der gefallene Jedi

Bei Juhani ist nach kurzem Schwertgeplänkel Überzeugungsarbeit gefragt. Sagen Sie ihr, dass der Jedi-Rat Sie geschickt hat, und rufen Sie ihr den Kodex der Jedi ins Gedächtnis (Dialogreihenfolge 1, 3, 5, 2, 2, 4). Kehren Sie nun zu Zhar zurück.

Die seltsame Ruine

1. Rüsten Sie Bastila und Carth für diese Mission mit Ionenwaffen aus. In der Ruine treffen Sie einen Droiden, den Sie aushorchen. Lassen Sie sich erklären, wie Sie sich als würdig erweisen können.
2. Nehmen Sie Nemos Kristall und Robe an sich und betreten Sie die Ostkammer. Die Droiden sind gefährlich – Ionengranaten und -blaster sorgen hier für Ruhe. Am Terminal sprechen Sie zuerst den Computer an und stecken danach das Datapad ein. Reden Sie erneut mit dem Computer. Die gesuchten Begriffe lauten: Ozeanisch, Grasland, Arboreal.
3. Jetzt kommt die westliche Kammer dran, in der Sie genauso vorgehen, lediglich die Begriffe sind hier anders: Vulkanisch, Wüste, Ödland.
4. Der Durchgang im Süden steht nun offen. Schauen Sie sich die Sternenkarte im Raum dahinter an und kehren Sie zum Rat zurück.

TATOOINE

Die Gizka-Plage

1. Nach dem Begrüßungsplausch marschiert die Truppe gleich ins Czerka-Büro, um sich dort eine Jagdlizenz zu holen.
2. Besorgen Sie sich in der Landebucht von Mic'Tunan'Jus Gizka-Gift. Damit werden Sie die Plage der Gizkas los. Kaufen Sie auch Bantha-Futter, das benötigen Sie später noch.







Schützen Sie sich vor Elementarschäden, wenn Sie die Wach-Droiden im Nahkampf attackieren. Die Stahlkolosse machen Ihnen sonst die Hölle heiß.


So geht's – der Fernkämpfer mit den Blastern gibt den Schwertschwingern Feuerschutz und hält sich aus dem Handgemenge raus.

3. Auf dem Weg zum Droiden-Shop lauern Ihren Helden drei dunkle Jedi auf, etwa in der Kartenmitte.
4. Yuka Laka bietet einen HK-47-Droiden an. Mithilfe der Machtüberredung handeln Sie den Verkäufer auf 3.000 Credits herunter. Wenn Ihnen die Kohle fehlt, versuchen Sie sich im Pazaak-Spiel auf der Raumstation bei Yavin 4. Als Spieleinsatz investieren Sie dort satte 750 Credits.

Dune-Wüste

1. Hauptziel ist das Lager der Sandmenschen. Arbeiten Sie sich in Richtung Süden vor. Mehrere Tusken-Patrouillen versuchen, Ihnen den Garaus zu machen. Durchsuchen Sie die Körper nach Tusken-Kleidung, die werden Sie brauchen.
2. Südöstlich vom Sandcrawler hat sich eine große Gruppe Tusken postiert. Verkleiden Sie Ihre Leute und marschieren Sie an den Sandleuten vorbei. Achtung, dahinter sind Minen im Sand versteckt. Ein Charakter mit hohem Wahrnehmungs-Skill ist daher Pflicht (Mission).

Territorium der Sandleute

1. Noch mehr Minen – Ihr Sicherheitsexperte hat hier eine Menge zu tun. Behalten Sie die Verkleidung an, bis Sie in der Basis angelangt sind.
2. Innen streifen Sie die Verkleidung ab und ziehen bessere Rüstung an. Der Anführer ist in der Mitte des Lagers. Bevor Sie dessen Raum betreten, heilen Sie Ihre gesamte Gruppe, aktivieren Schutzschilde und setzen Stimulans-Spritzen ein.
3. Konzentrieren Sie sich auf den Anführer. Wenn der erst mal am Boden liegt, ist der Rest ein Kinderspiel. Sammeln Sie nach dem Kampf alles ein, vor allem die Gegenstände des Anführers sind wichtig (Karte und Gaffi-Stick). Verkleiden Sie sich erneut und kehren Sie zum Czerka-Büro zurück.

Östliche Dune-Wüste

1. Wandern Sie zur Krayt-Drachenhöhle im Nordosten. Überprüfen Sie vorher, ob Sie Bantha-Futter dabeihaben. Die Banthas in der Nähe der Höhle werden angelockt, wenn Sie die Tiere „ansprechen".
2. Nach der Zwischensequenz bekommen Sie es mit den Elite-Kriegern der Sandleute zu tun. Deren paralysierende Granaten sind ein echtes Problem – verwickeln Sie die Gegner in Nahkämpfe und setzen Sie Ihre Machtkräfte gezielt ein.
3. In der Drachenhöhle gabeln Sie das nächste Puzzlestück für die Hauptstory auf: eine weitere Sternenkarte.
4. Außerhalb der Höhle wartet schon Calo Nord mit seinen Schergen auf Sie. Heilen Sie Ihre Gruppe vor dem Kampf komplett und schützen Sie sich mit allem, was Sie haben. Erledigen Sie mit zwei Kämpfern zuerst Calo, während der dritte Kollege in Ihrem Team die Schergen aus der Ferne mit Granaten und Blasterbeschuss in Schach hält.
5. Zurück an Bord der Ebon Hawk, fliegen Sie den Wookiee-Planeten Kashyyyk an.

KASHYYYK

Das Wookiee-Dorf

1. Nehmen Sie Zaalbar in Ihre Gruppe auf. Im Wookiee-Dorf außerhalb der Basis bekommen Sie einen neuen Auftrag.
2. Fahren Sie mit dem Aufzug zum Boden des Waldes. Folgen Sie dem alten Jedi Jolee zu seiner Hütte. Er deaktiviert die Energiebarriere, wenn Sie ihm einen kleinen Gefallen tun.
3. Gehen Sie nach Nordosten zu Commander Dern. Fragen Sie die Wachen nach dem Code für die Emitter. Wenn Sie die Geräte deaktiviert haben, flüchten die Burschen. Falls das nicht klappt, räumen Sie die Wachen gewaltsam aus dem Weg.
4. Mit Jolees Hilfe überwinden Sie das Kraftfeld und gelangen zu einem Hologramm. Wenn Sie die Fragen falsch beantworten, werden Sie von zwei Kampfrobotern angegriffen. Danach haben Sie Zugriff auf die Datenbank und bekommen Punkte für die helle Seite.
5. Finden Sie den abtrünnigen Wookiee. Besorgen Sie sich die Überreste eines Viper Kinrath als Köder. Im Süden entdecken Sie rituelle Symbole. Hängen Sie das Fleisch an der Liane auf und besiegen Sie das auftauchende Biest.
6. Gehen Sie zurück zu Freyyr. Geben Sie ihm das Schwert und kämpfen Sie sich bis zum Wookiee-Dorf durch. Unterstützen Sie Freyyr, wenn der Konflikt gut enden soll.

MANAAN

Der Botschafter

1. Kaum betreten Sie den Planeten, werden Sie Zeuge eines Konflikts zwischen den Sith und der Republik. Sprechen Sie mit dem Soldaten, der Ihnen den Weg zur Botschaft beschreibt. Reden Sie dort mit Roland Wann. Er gibt Ihnen Informationen über die Sternenkarte, wenn Sie im Gegenzug in die Sith-Basis eindringen und die Daten von einem Roboter bergen.
2. Sie haben drei Möglichkeiten, in die Basis zu gelangen: Zum einen können Sie den Gefangenen verhören. Reden Sie so lange auf ihn ein, bis er die Codes rausrückt. Zum anderen können Sie die Codes entschlüsseln. Gehen Sie dazu zu dem riesigen Computer und werfen Sie einen Blick auf unseren Extra-Kasten „Codeknacker". Die dritte Methode ist die simple Brechstange. Gehen Sie zum Raumhafen und betreten Sie die Ladezone der Sith. Nachdem Sie dort jeden Widerstand beseitigt haben, steigen Sie in das Raumschiff und fliegen in die Sith-Basis.

Codeknacker

Zahlenfolge	Ergebnis
1 2 4 7 11 16	22
21 18 16 15 15 16	18
1 2 4 8 16 32	64
128 64 32 16 8 4	2
1 32 81 64 25	6
1 0 . 8 3 . 32 5 . 128	7

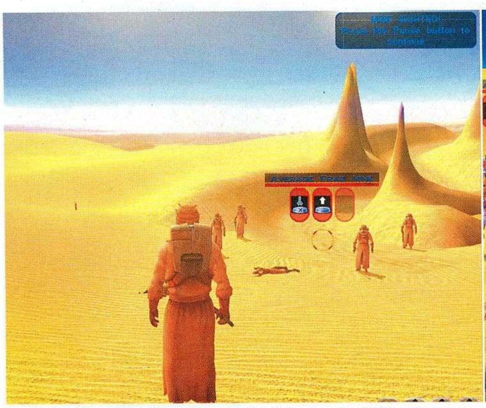
SITH-BASIS

Der Roboter

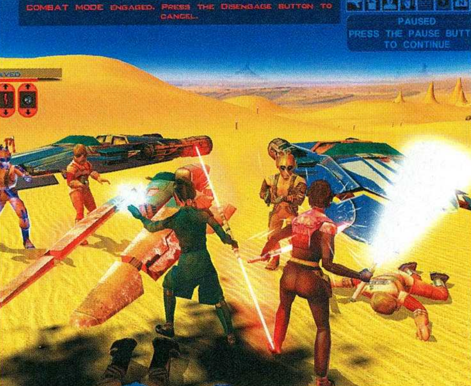
1. Ihr Hauptziel ist der Reparaturraum im Süden der Basis. Es lohnt sich, den ausgefallenen Wach-Droiden auf Patrouille zu schicken, da der gesuchte Roboter sehr gut bewacht wird.
2. Nachdem Sie die Daten haben, steht es Ihnen frei, die Basis weiter zu erforschen. Sie erhalten hier Hinweise auf das Verschwinden der Selkath-Kinder. Zudem können Sie einen Schüler Lord Maleks vernichten und gelangen so an ein Datapad, das über die Pläne der Sith Aufschluss gibt. Falls Sie ihm aus dem Weg gehen, haben Sie ihn später trotzdem am Hals.
3. Am Ausgang werden Sie überwältigt und vor Gericht gestellt. Mit dem Datapad beweisen Sie, welche Pläne die Sith ausgeheckt haben, und werden freigesprochen. Sollten Sie das Datapad nicht besitzen, erzählen Sie den Richtern, Sie wären als Diplomat unterwegs und die Sith hätten Ihnen eine Falle gestellt.
4. Kehren Sie in die Basis der Republik zurück und liefern Sie die Daten bei Roland Wann ab. Nach der Unterhaltung mit dem Diplomaten fahren Sie mit dem U-Boot zu der Unterwasserstation.

Erntestation

1. Vom Hauptgang aus gehen Sie nach Westen und durchsuchen die vielen kleinen Räume. In einer der Kisten finden Sie einen Sonic Emitter, den Sie später benötigen. Anschließend schla-



Nur ein Charakter mit hoher Wahrnehmung bewahrt die Gruppe vor den tödlichen Minen der Sandleute. Das Material wertet Ihr Inventar ungemein auf.



Setzen Sie Ihre Jedi ein, um unterschiedliche Ziele gleichzeitig mit Machtsprüchen einzudecken. Schaffen Sie sich so zuerst die nervigen Burschen vom Hals.

gen Sie sich bis zum Lagerraum durch, wo Sie einen Tauchanzug einsammeln. So ausgerüstet, sind Sie bereit, nach draußen in die Unterwasserwelt zu stapfen.
2. Gehen Sie zur anderen Basis hinüber. Die angriffslustigen Fische werden Sie mit dem Sonic Emitter los.
3. Sie werden von zwei Forschern eingesperrt. Sie haben 60 Sekunden Zeit, sich zu befreien. Entweder Sie hacken das kleine Terminal in der Ecke der Kammer oder Sie überzeugen die beiden Forscher davon, dass Sie ihnen kein Leid zufügen wollen.

Das Seeungeheuer vernichten

1. Sie haben mal wieder zwei Möglichkeiten, um den riesigen Fisch loszuwerden. Wenn Sie für die gute Seite kämpfen, sprengen Sie die Erntemaschine. Begeben Sie sich zu den Benzintanks und gehen Sie wie folgt vor: Füllen Sie den Einspritzer bis zum Maximum und leiten Sie das Gas in den Container um. Wiederholen Sie diesen Vorgang und leeren Sie den Container anschließend. Leiten Sie das Gas erneut in den Container um und füllen Sie den Einspritzer bis zum Maximum. Leiten Sie das Gas ein letztes Mal in den Container. Jetzt laufen Sie an dem Seeungeheuer vorbei, um einen weiteren Teil der Sternenkarte zu bekommen.
2. Die einfachere Lösung ist, das Gift ins Wasser zu leiten. Sofern Sie das Tier umbringen, werden Sie auf Lebenszeit von dem Planeten verbannt.
3. Auf dem Rückweg werden Sie von Malaks Schüler gestellt, falls Sie ihn nicht schon in der Basis erledigt haben. Kehren Sie an die Oberfläche zurück und legen Sie Rechenschaft über Ihre Taten ab. Ihr nächstes Reiseziel heißt Korriban.

LEVIATHAN

Der Ausbruchsplan

1. Ihre Reise findet ein jähes Ende, als Sie im Weltraum von einem der Sternenkreuzer geentert werden. Für die Rettungsaktion bietet sich Mission an, wenn Sie die Schleichen-Fähigkeit des Mädchens weiter ausgebaut haben. Andernfalls nehmen Sie T3-M4, der mit seinen Fertigkeiten Roboter aktivieren und Schlösser knacken kann. Sofern Sie den kleinen Droiden gewählt haben, müssen Sie gleich zu Beginn der Rettungsaktion einige Zahlenreihen vervollständigen. Die richtigen Ergebnisse lauten: 3, 10 und 11.
2. Welche Antworten Sie bei der Folter geben, beeinflusst lediglich, für welche Seite Sie Punkte bekommen. Indem Sie alle Informationen zurückhalten, bauen Sie die helle Seite aus.

Die Flucht

1. Helfen Sie dem armen Gefangenen gegenüber aus seiner Zelle. Am Ende des Gangs bekommen Sie Ausrüstung, die Sie gut gebrauchen können.
2. Hinter der Tür im Gang rechts benutzen Sie die Konsole, um die Türen zu den Verwahrungskontrollen aufzuschließen.
3. Bewegen Sie Ihren Protagonisten zu den Gefängniszellen und befreien Sie das Team. Anschließend packen Sie Ihre Ausrüstung ein und säubern das Schiff.
4. Der Aufzug bringt Sie auf das Kommandodeck, der Zugang zur Brücke ist jedoch versiegelt. Holen Sie sich aus der Waffenkammer den Raumanzug und betreten Sie den Lagerraum. Dort befindet sich eine Luftschleuse, durch die Sie die Tür umgehen.
5. Auf der Brücke angekommen, beseitigen Sie zuerst die Soldaten und nehmen zu guter Letzt den Admiral aufs Korn. Nach dem Kampf eilen Sie zu dem Computer-Terminal und räumen den Weg für Ihr Raumschiff frei. Jetzt ist es an der Zeit, den Sternenkreuzer zu verlassen. Unterwegs treffen Sie Malak. Fliehen Sie ohne Bastila und steuern Sie den nächsten Planeten an.

KORRIBAN

Die Sith-Akademie

1. Als Erstes verschaffen Sie sich Zugang zur Akademie. Überzeugen Sie Yuthura davon, dass Sie sehr wertvoll für die Akademie sind. Falls Sie keinen Erfolg haben, laufen Sie durch die Tunnels und erledigen einige Sith. Deren Abzeichen präsentieren Sie Yuthura.
2. Jetzt gilt es, den Leiter der Akademie von Ihren Qualitäten zu überzeugen. Dazu erfüllen Sie einige der Nebenquests. Der gute Weg sieht vor, dass Sie erneut mit Yuthura quatschen und sich mit ihr anfreunden. Lügen Sie die Frau an und versprechen Sie ihr, dass Sie ihr helfen werden. Setzen Sie Ihren Charme ein und fragen Sie dreimal nach ihrer Vergangenheit.
3. Wenn Sie das Vertrauen der Dame gewonnen haben, dürfen Sie sie nicht vergiften. Sie bekommen später die Chance, die Jedi-Meisterin zur guten Seite zu bekehren.

Die Höhlen

1. Die Aufgaben bekommen Sie von den Bewohnern der Akademie. Fragen Sie die Leute, wie Sie mehr Ansehen erringen können. Von Yuthura erfahren Sie, dass einige Sith sich abgekapselt haben und nun bestraft werden sollen.
2. Laufen Sie in das Tal und betreten Sie die Höhle. Verhelfen Sie diesen Sith zur Flucht, indem Sie alle Monster vernichten. Erforschen Sie auch den Bereich hinter der Brücke, wo Sie eine mächtige Jedi-Robe finden. Wenn die Schüler sicher sind, kehren Sie zu Meister Uthar zurück und lügen ihn an.
3. In der Nähe des Taleingangs steht ein laserschwertschwingender Jedi, der Ihnen eine kleine Geschichte über den alten Herren erzählt. Anschließend reisen Sie in das Tal und klappern die Gräber ab.

In den Grabstätten

1. Betreten Sie das Grab von Tulak Hord und schlagen Sie sich nach Osten durch. Nachdem Sie das alte Terminal untersucht haben, werden Sie von Jorak überwältigt und müssen an seinem grausamen Spiel teilnehmen.
Die richtigen Antworten für die ersten fünf Fragen lauten:
1. Ich nutze die Gelegenheit, um ihn zu töten.
2. Ich nehme die Belohnung und überlasse die Schwächlinge ihrem Schicksal.
3. Ich behalte es für mich.
4. Ich bringe ihn um.
5. Ein wahrer Sith stirbt nie.

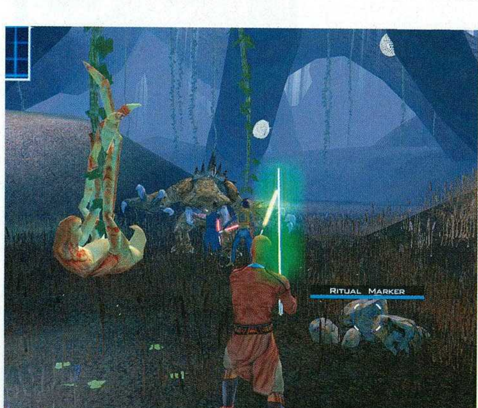
Die letzte Frage können Sie nach Belieben beantworten. Liegen Sie bei mindestens drei der fünf Fragen falsch, bleibt Mekel am Leben. Anschließend werden Sie von dem wütenden Jorak angegriffen. Durchsuchen Sie seine Überreste und setzen Sie Meister Uthar von Ihren Fortschritten in Kenntnis.
2. Als Nächstes untersuchen Sie das Grab von Ajunta Pall. Einige Studenten in der Nähe des Grabes berichten Ihnen mehr über das berühmte Schwert von Ajunta Pall. Im Grab selbst stoßen Sie auf eine Brücke, die von einem Obelisken blockiert wird. Setzen Sie eine Granate in den Obelisken ein. Eilen Sie schnell auf die andere Seite und ziehen Sie den Hebel. So werden Sie mit den Kampfrobotern fertig. Jetzt öffnen Sie den Sarg. Setzen Sie das Schwert mit der schwarzen Klinge in die Statue ein. Danach können Sie den Geist davon überzeugen, dass die gute Seite der Macht das Richtige ist.
3. Im Grab von Marko Ragnos warten einige Kampfroboter auf Sie. Setzen Sie sich durch und erledigen Sie auch den Roboter in der Hauptkammer.
4. Nehmen Sie sich zum Abschluss Lashowe zur Brust. Machen Sie der Frau Komplimente und überzeugen Sie sie davon, dass Sie ein gu-

J K L



S





Als Köder dient Ihnen hier ein Kadaver von einem Viper Kinrath. Hängen Sie ihn neben dem verschnörkelten Stein an die Liane.



Das Tierchen blockiert den Fluchtweg der abtrünnigen Akademiker. Außerdem liegt auf der anderen Seite eine super Robe.

tes Team abgeben würden. Treffen Sie sich mit der Schülerin am verabredeten Ort und erledigen Sie das Biest. Lassen Sie Lashowe ziehen, wenn Sie für die gute Seite unterwegs sind. Jetzt sind Sie würdig, der Schüler von Uthar zu werden.

Der letzte Test

1. Mit Uthar und Yuthura erforschen Sie die Grabstätte von Naga Sadow. Von der Kreuzung aus laufen Sie nach Westen, wo zwei riesige Gegner umherstrolchen. Setzen Sie alles ein, was Sie haben: Schutzzauber, Stimpacks und Medipacks. Hinter der nächsten Tür bekommen Sie zwei besondere Granaten.
2. Im Osten finden Sie ein weiteres Rätsel – das einzige Hindernis zwischen Ihnen und dem berühmten Giftschwert. Des Rätsels Lösung entnehmen Sie dem Extra-Kasten „Säulenrätsel".
3. Nachdem Sie das Schwert eingesammelt haben, gehen Sie weiter nach Süden und schleudern die Frostgranate in den Säurefluss. Prägen Sie sich die Sternenkarte ein und nehmen Sie das Laserschwert mit.
4. Die beiden Meister warten schon auf Sie. Sofern Sie sich mit Yuthura angefreundet haben, lassen Sie die Frau nicht hängen und vernichten Sie Uthar. Danach kämpfen Sie gegen die Jedimeisterin und überzeugen sie am Ende davon, dass sie sich der guten Seite zuwendet. Sollten Sie sich gegen beide Sith wenden, ist auch noch die komplette Akademie gegen Sie.

UNBEKANNTER PLANET

Der Konflikt der Stämme

1. Gleich zu Beginn werden Sie herzlich empfangen. Laufen Sie nach Norden weiter, wo Sie auf einige Rancor treffen. Nehmen Sie die Einladung an und sprechen Sie mit dem Oberhaupt des Stammes. Versichern Sie ihm, dass Sie sich an keine Abmachung erinnern. Fragen Sie ihn über die neue Welt aus und handeln Sie mit ihm aus, dass Sie den Stamm im Süden vernichten.
2. Marschieren Sie nun zum südlichen Strand. Unterwegs finden Sie ein Wrack. Rings um die Absturzstelle wurden Minen verteilt. Mission kann diese mit dem richtigen Zubehör auf dem Kopf ohne Probleme entfernen und das Reparaturteil bergen.
3. Am südlichen Strand plaudern Sie mit den Wächtern. Erwähnen Sie auf keinen Fall den Stamm im Norden. Entscheiden Sie sich, welchem der beiden Stämme Sie helfen. Entweder Sie löschen diesen Stamm aus und nehmen das alte Buch an sich oder Sie lügen und erledigen als Gegenleistung einen Auftrag.

Der alte Tempel

1. Den Tempel dürfen Sie keinesfalls alleine betreten, da an diesem mystischen Ort einige gefallene Jedi auf Sie warten. Über das erste Stockwerk sind viele brauchbare Gerätschaften verteilt. Besonders die Waffenkammer hält ein paar Glanzstücke für Sie parat.
2. Ein Stockwerk tiefer öffnet sich ein Zugang, falls Sie zunächst ein kleines Rätsel meistern. Den richtigen Weg entnehmen Sie unserem Bild „Türöffner".

Gut oder Böse

1. Aktivieren Sie den Computer und machen Sie sich auf den Weg zum oberen Stockwerk. Dort treffen Sie auf Bastila und haben nun eine endgültige Entscheidung vor sich. Sie werden vor die Wahl gestellt, ob Sie auf der guten oder auf der bösen Seite der Macht kämpfen wollen. Neben dem kleinen Raumschiff deaktivieren Sie per Konsole das Kraftfeld.
2. Treten Sie den Rückweg an. Auf Ihrem Schiff angekommen, montieren Sie das Ersatzteil in den Antrieb. Nutzen Sie die Gelegenheit und rüsten Sie Ihren Hauptcharakter mit den besten Gegenständen aus, die Sie besitzen.

DIE STERNENSCHMIEDE

Infiltrieren der Festung

1. Eine Gegner-Welle nach der anderen bricht über Sie herein und versucht, Sie aufzuhalten. Benutzen Sie unterwegs die kleinen Medipacks, um in den kurzen Atempausen die Wunden zu heilen. Die großen Verbandspacks heben Sie sich für den Endkampf auf.
2. Nehmen Sie auf Deck 2 einen Umweg nach Osten in Kauf. In einem Computerraum nutzen Sie die Replikatoren, um mächtige Roben und andere Rüstung zu erstellen.
3. Schlagen Sie sich mit Bastila rum. Sie haben bei diesem Zusammentreffen die Möglichkeit, Ihre alte Gefährtin für die gute Seite zu gewinnen. Lassen Sie Bastila ihre Meditationstechnik für die Republik einsetzen.
4. Nach diesem Abschnitt treffen Sie auf Malak, der Ihnen Roboter auf den Hals hetzt. Diese Sequenz ist simpel, da Sie lediglich die Terminals hacken müssen, um die Produktionsanlagen zu sabotieren. Für jeden Droiden, den Sie zerstören, wandert ein Computerstick in den Container neben den Terminals – für den Fall, dass Sie zu wenig haben.

Showdown

1. Hinter den nächsten Türen liegt das Observationsdeck, wo Lord Malak höchstpersönlich auf Sie wartet. Für den großen Finalkampf treffen Sie folgende Sicherheitsmaßnahmen: Schützen Sie sich sofort mit Machtimmunität und anderen Abwehrzaubern. Vergessen Sie nicht, diese nach jeder Zwischensequenz zu reaktivieren.
2. Sobald Sie nur noch die Hälfte der Trefferpunkte besitzen, sollten Sie vier bis fünf Medipacks verwenden. Auch Stimpacks sind für diesen Kampf sehr hilfreich.
3. Nach dem ersten Kampf erklärt Ihnen Malak die Funktion der Kapseln. Verwenden Sie dieses Wissen gegen ihn und befreien Sie alle gefangenen Seelen – ein Säbelwurf genügt. Hiernach kann der Sithlord sich nicht mehr regenerieren. Wenn der dunkle Herrscher am Boden ist, haben Sie die Galaxie entweder gerettet oder Sie besteigen endlich selbst den Thron der Tyrannei.

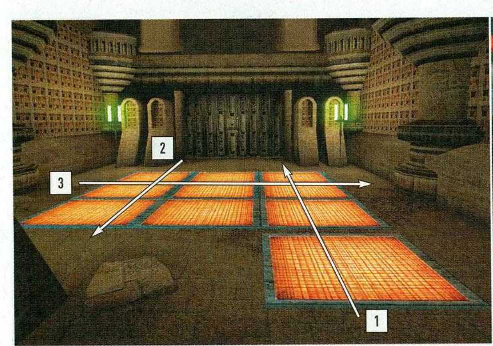
STEFAN WEISS/MICHAEL MEYER/ANSGAR STEIDLE

Säulenrätsel

Verschieben Sie die Ringe in der aufgeführten Reihenfolge:

- Rot von links in die Mitte
- Grün von links nach rechts
- Rot von der Mitte nach rechts
- Gelb von links in die Mitte
- Rot von rechts nach links
- Grün von rechts in die Mitte
- Rot von links in die Mitte
- Blau von links nach rechts
- Rot von der Mitte nach rechts
- Grün von der Mitte nach links
- Rot von rechts nach links
- Gelb von der Mitte nach rechts
- Rot von links in die Mitte
- Grün von links nach rechts
- Rot von der Mitte nach rechts





Das Bild zeigt den richtigen Pfad, auf dem Sie über die Plattformen stiefeln, um den Schließmechanismus zu überlisten.


Befreien Sie die toten Jedi aus den Kapseln, so kann sich der dunkle Schuft nicht mehr regenerieren. Seine Reserven sind bald erschöpft.

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Orks schnetzeln, bis der Arzt kommt: Die Zwistigkeiten mit Saurons Armee arten allzu oft in unüberschaubares Tohuwabohu aus. Wir entwirren das Kampfgetümmel für Sie und schaffen Klarheit.

DER WEG DES ZAUBERERS

Helms Klamm

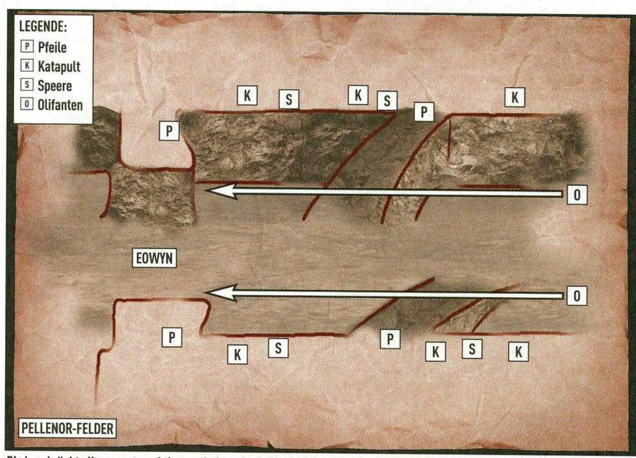
Bei dieser Mission gibt es kein Zeitlimit, Sie müssen also nicht von einer Aufgabe zur nächsten hetzen. Da die Mission zudem nicht besonders fordernd ist, können Sie nach Lust und Laune Punkte sammeln. Erledigen Sie so viele Gegner wie möglich. Erklimmen Sie die Leiter und setzen Sie Ihren Zauberstab ein, wenn Sie auf dem Wehrgang Kollegen helfen sollen. Anschließend schwingen Sie sich an dem Seil nach unten. Mit den Lanzen und Katapulten dezimieren Sie die Angreifer. Die Schlacht gewinnen Sie, sobald Sie rechts außen das Katapult abfeuern.

Der Weg nach Isengart

Die Soldaten bei der Brücke fegen Sie mit Gandalfs Fernangriff weg. Zielen Sie dazu auf die mit Sprengstoff gefüllten Wagen. Es macht keinen Unterschied, ob Sie über die Brücke wandeln oder untendurch weitergehen. Bei den Wachtürmen über der Schlucht jagen Sie das Schwarzpulver hoch. Werfen Sie hinter der Brücke einen Blick nach links, um Ihre Erfahrung aufzupolieren. Dort liegt ein magischer Gegenstand, der Ihnen einige zusätzliche Punkte beschert. Auf dem großen Platz postieren Sie sich in der Mitte, um nicht unter die Füße der Bäume zu geraten. Dem Ent am Levelende halten Sie die Bogenschützen vom Leib, bis er den Damm eingerissen hat.

Minas Tirith – Auf der Mauer

Bei dieser Schlacht kommt es vor allem auf Schnelligkeit an, sonst werden Sie von den Orks überrannt. Nur Leitern umzuwerfen, nützt nichts. Dezimieren Sie zwischendurch die Angreifer. Hüpfen Sie über die Brüstung und laufen Sie unten auf dem Steg entlang, falls Sie schnell und ungestört auf die andere Seite der Burg gelangen möchten. Die Belagerungstürme beschießen Sie entweder mit dem Katapult vom Turm aus, der auf der Karte blau hervorgehoben ist, oder Sie nehmen den Fernangriff des Zauberstabs zu Hilfe, um die Dinger in Brand zu stecken.



Die beschränkte Kameraperspektive am Anfang der Schlacht lässt Sie nur erahnen, wo Sie sich überhaupt befinden. Von oben haben Sie eine bessere Übersicht. Neben dem dritten Katapult haben Sie gute Karten, auch gegen den Ringgeist.

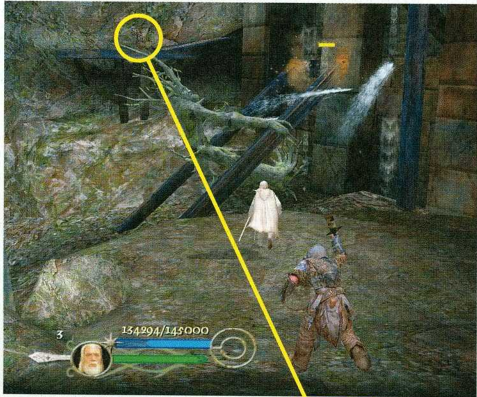
Minas Tirith – Innenhof

Falls Sie zwischen den Angriffswellen genügend Zeit haben, legen Sie sich mit erhobenem Zauberstab vor einem der Zugänge auf die Lauer. Die nächste anrückende Schurkentruppe erlebt dann ihr blaues Wunder. Wenn starke Gegner zuhauf kommen, ziehen Sie sich kurz auf die Stufen zurück – dort halten sich nur vereinzelt Orks auf. Aktivieren Sie Ihre Spezialkraft und stürzen Sie sich gut gerüstet wieder ins Getümmel. Die dicken Keulenschwinger erlegen Sie mithilfe der Lanzen, die rechts und links vom Brunnen stehen. Vergessen Sie nicht, die Bogenschützen am Tor zu beharken. Die funken Ihnen beim Kampf ständig dazwischen.

DER WEG DES KÖNIGS

Die Pfade der Toten

Wählen Sie an der großen Schlucht die Abzweigung nach rechts. Dort bekommen Sie Erfahrung für lau gutgeschrieben. Kegeln Sie den Felsen auf die Straßensperre. Zurück an der Kreuzung, liegt am Ende der mittleren Rampe ein Heiltrank. Gehen Sie links weiter. Folgen Sie dem Weg hinter der Brücke. Laufen Sie rechts auf dem Überhang zurück, um einen Zaubertrank einzuheimsen. Am Tor stoßen Sie



Lassen Sie mal den Baum-Mann ran. Halten Sie ihm die Bogenschützen so gut es geht vom Leib. Jeder Treffer wirft ihn zurück und verlängert die Aktion ungemein.



In der Kanalisation lauern zwar keine Krokodile, der große Klops ist aber genauso bissig. Machen Sie sich getarnt an ihn ran und versetzen Sie ihm von hinten den Gnadenstoß.

die Statue um, laufen vor dem Gitter nach links und unter dem Steg durch. Per Rad ziehen Sie das Tor ganz nach oben.

Der König der Toten

Prägen Sie sich die Schlagfrequenz des Gerippes ein und blocken Sie seine Hiebe. Setzt der Monarch den Wind ein, so ziehen Sie sich zum Felsen hinten links zurück. Dort liegen neue Pfeile, die Sie auf seine Untergebenen feuern. So haben Sie die Plagegeister vom Hals, noch bevor diese wissen, wie ihnen geschieht. Wenn der König zurückkehrt, aktivieren Sie Ihre Spezialfähigkeit. Nach seinem endgültigen Ableben geben Sie Fersengeld. Bleiben Sie nicht an den Felsbrocken hängen! Auf dem Rückweg werden Sie dreimal von den Untoten gestellt. Heben Sie sich Ihre Spezialkräfte für den zweiten Kampf auf, der wesentlich schwieriger ist als der erste. Vor dem dritten Gefecht haben Sie Zeit, sich zu regenerieren. Stellen Sie sich rechts in die Nische und bleiben Sie dort. Erst wenn Sie weiterlaufen, greift die Armee der Toten zum dritten Mal an.

Das Südtor

Vor den Toren der Stadt lässt es sich vortrefflich kämpfen. Bleiben Sie dicht bei Ihren Kameraden und in der Nähe des Burggrabens, um nicht von allen Seiten attackiert zu werden. Wenn Sie es geschickt anstellen, erledigen Sie alle Feinde – es lohnt sich auf jeden Fall. Mit den zwei Katapulten verschaffen Sie sich Zugang zur Burg, das dritte schwächt den Troll hinter den Zinnen. Heben Sie sich ein paar Pfeile auf, da kurze Zeit später noch ein Olifant auftaucht. Kurbeln Sie das Tor hoch, schütten Sie das siedende Öl aus und spurten Sie über die Brücke.

Pellenor-Felder

Der Auftrag ist eine Sache von wenigen Minuten, wenn Sie Legolas, ausgerüstet mit seinen besten Pfeilen, steuern. Anfangs verweilen Sie in der Nähe Ihrer Freunde – so haben Sie leichtes Spiel. Auf offenem Feld stecken Sie dagegen von allen Seiten Prügel ein. Als Nächstes begeben Sie sich über die Rampen auf die Hügelketten. Die Olifanten bekommen Sie am schnellsten mit den Speeren und der Fernwaffe klein. Schießen Sie dabei einmal und gehen Sie einen Schritt beiseite – wiederholen Sie das, bis der Aufbau in Flammen steht. Achten Sie darauf, auf welcher Seite die grauen Ungetüme anrücken, da Sie nicht über das ganze Tal hinweg schießen können. Zwischen den Angriffen haben Sie wenig Zeit. Bewegen Sie sich schon in die Richtung, in die Sie nach dem Kampf müssen, und rennen Sie los, bevor die nächste Sequenz das Spiel unterbricht. Den Nazgul treffen Sie vom äußeren Ende der Hügel aus. Setzen Sie Ihre Spezialfähigkeit ein und feuern Sie starke Schüsse ab. Sobald er am Boden ist, haben Sie gewonnen.

DER WEG DER HOBBITS

Flucht aus Osgiliath

Unter freiem Himmel entdeckt Sie nach einiger Zeit der Ringgeist. Nutzen Sie jeden Unterstand, der Nazgul verliert Sie dort wieder aus den Augen. Falls Sie merken, dass Ihnen zu viele Gegner im Weg stehen, marschieren Sie zum Versteck zurück. Von hier aus knöpfen Sie sich einen nach dem anderen vor. Wenn die Bogenschützen auftauchen, stellen Sie sich links in der Nische unter. In der vermeintlichen Sackgasse schubsen Sie die Glocke von den Stufen. Auf dem Areal dahinter kauern Sie sich neben Smeagol. Dem Unhold in der Kanalisation rücken Sie unter dem Schutz Ihres Tarnmantels zu Leibe. Ein Streich von hinten legt den dicken Kerl flach.

Kankras Lauer

Mit einer simplen Kombination werden Sie der Krabbelviecher Herr: Legen Sie die Spinnen mit einem Sturmangriff aufs Kreuz und stürzen sich danach drauf. In den ersten Höhlen liegt rechts ein Erfahrungsbonus, weiter hinten links ein zweiter. Um den Orkhaufen schleichen Sie getarnt nach links und schleudern die Fackeln gegen die Kokons. Folgen Sie der Abzweigung nach links und servieren Sie die Bogenschützen ab. Am Rand sind Sie schwer zu treffen. Vor dem Trupp bei dem Durchgang machen Sie sich unsichtbar und kraxeln rechts hoch. Werfen Sie die Fackel voraus. Die Feinde beglücken Sie anschließend mit losen Felsen. Vor dem nächsten Netz umgehen Sie die Spinnenbrut, indem Sie links an der Säule vorbeihuschen. Nun geht's erst mal ganz nach rechts. Aus der erhöhten Position beseitigen Sie das Netz. Kankra lassen Sie in den Pausen in Ruhe. Mit dem Schnellangriff in Kombination mit der Körperattacke kommen Sie meistens an das Krabbeltier ran. Andernfalls versuchen Sie es mit einem Orkfäller.

Cirith Ungol

Die Orks sind fast nur mit sich selbst beschäftigt. Gehen Sie nicht gleich dazwischen. Werfen Sie zur Begrüßung mit den Lanzen oder stoßen Sie die Feuerstellen um. Auf dem Hof nehmen Sie den ersten Gang links nach oben. Die Gesellschaft dort erledigen Sie mit zwei Feuerschalen. Tarnen Sie sich und schlurfen Sie außen um den Saal herum und die Stufen nach oben. Vom ersten Absatz aus gelangen Sie auf den Wehrgang heraus, wo Sie die Kessel mit dem brennenden Pech ausgießen. Eilen Sie nach oben und kappen Sie das Seil des Kronleuchters. Wieder unten angekommen, erschlagen Sie die Meute, indem Sie die Brücke herunterlassen. Bedienen Sie das Katapult. Den Endgegner besiegen Sie mit den Speeren. Werfen Sie aus der linken Ecke ununterbrochen die Piken auf ihn.

DIE ENDSCHLACHT

Das schwarze Tor

Fangen Sie die anstürmenden Massen gleich ganz vorne ab. Die ersten drei starken Gegner kommen einzeln zu Ihnen. Nehmen Sie sich die Kerle sofort zur Brust. Nutzen Sie die Speere und Feuerschalen und beschützen Sie Ihre Mitstreiter, wenn deren Lebensenergie stark sinkt. Ein paar Pfeile in die richtige Richtung genügen normalerweise, das spart Ihnen den zeitraubenden Weg. Bei der zweiten Angriffswelle nutzen Sie Ihre Spezialkraft und erledigen vorrangig die gleichzeitig auftauchenden dicken Monster, um die Schlacht für sich zu entscheiden.

Die Schicksalsklüfte

Gollum ist zu flink für Ihre Schwerthiebe. Treiben Sie den kleinen Tunichtgut an den Rand der Plattform. Wenn er dort wackelig mit ausgebreiteten Armen steht, stoßen Sie ihn mit einem Körperangriff nach unten und versetzen ihm einen Gnadenstoß. Danach liegt jedes Mal etwas Energie auf dem Plateau. Wiederholen Sie das Spielchen, bis Smeagol endgültig in den glühenden Gesteinsmassen versinkt.

ANSGAR STEIDLE



Geben Sie den Männern Befehl, auf die Belagerungstürme zu schießen. Das verschafft Ihnen wertvolle Zeit, da es die Angreifer bedeutend schwächt.



In Ihren Mantel gehüllt, stehlen Sie sich an den Wachen vorbei. Auf dem Seitenweg werfen Sie die Fackel nach oben und stupsen die Felsbrocken an.

Spellforce

Die Hardware-Anforderungen von SPELLFORCE zwingen sogar High-End-Rechner in die Knie. Mit unserer Tuning-Anleitung holen Sie mehr aus dem hübschen Genre-Mix heraus.

In *Spellforce* kommt eine angepasste Version der Krass-Engine zum Einsatz, die schon bei *Aquanox, Aquanox 2* und dem aktuellen Benchmark-Programm Aquamark 3 für beeindruckende Unterwasser-Szenarien sorgte. Auch *Spellforce* bietet eine außergewöhnlich schöne Spielwelt mit detaillierten Umgebungstexturen, dynamischen Schatten und sehenswerten Lichteffekten. Der Grafikglanz hat allerdings seinen Preis – sogar 3D-Grafikkarten jenseits der 400-Euro-Grenze wie die Geforce FX 5900 Ultra oder die Radeon 9800 Pro erreichen in der höchsten Detailstufe kaum spielbare 15 Bilder pro Sekunde (Fps).

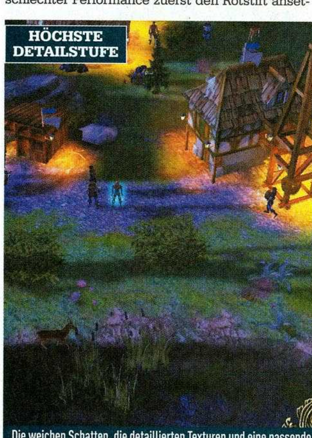
SCHATTENDASEIN

Besonders aufwendig ist die Darstellung der Schatten: Jedes Objekt wirft einen dynamischen Schatten, der sich dem Stand der wandernden Sonne anpasst. Diese Grafikprotzerei benötigt enorm viel Rechenleistung. Hier sollten Sie bei schlechter Performance zuerst den Rotstift ansetzen. Wählen Sie erst ab einer Radeon 9800 Pro oder Geforce FX 5900 Ultra die Einstellung „High". Sobald „Very High" ausgewählt wird, fällt die Spielegeschwindigkeit auch bei diesen Beschleunigern unter die „Gut spielbar"-Grenze. Info: Bei unserer Testversion wurden die Schatten auf der höchsten Detailstufe von Radeon 9600 (Pro) oder 9800 (Pro) mit der aktuellen Treiberversion Catalyst 3.9 fehlerhaft dargestellt. DX7-Beschleuniger wie die Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie können die Echtzeitschatten gar nicht berechnen. Stattdessen werden alle Figuren mit einem dunklen Kreis als Schatten versehen. Die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche fehlen bei der DX7-Generation ebenfalls.

AB IN DEN BUSCH!

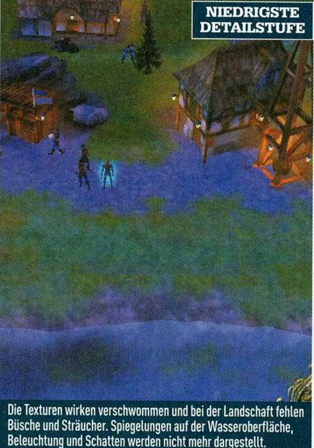
Der Prozessor lässt sich bei *Spellforce* hauptsächlich über die Einstellung „Decorative Objects" entlasten. Diese bestimmt, wie viele Sträucher, Büsche und Gräser in die Landschaft eingefügt werden. Wenn Ihre CPU mit weniger als 2.000 MHz taktet oder Sie nur über 256 MByte Speicher verfügen, wählen Sie die Einstellung „Normal". Auf der niedrigsten Stufe wirkt die Spielwelt sehr karg und bietet wenig Abwechslung. Wer seinen Helden häufig in der Verfolgerperspektive steuert, sollte bei Performance-Problemen den Schieberegler „Third person perspective" herabsetzen. Bei 2.200 MHz oder weniger setzen Sie diesen auf einen mittleren Wert.

DANIEL MÖLLENDORF



HÖCHSTE DETAILSTUFE

Die weichen Schatten, die detaillierten Texturen und eine passende Beleuchtung sorgen für eine beeindruckende Grafik. Zudem wird die Umgebung von der Wasseroberfläche reflektiert.



NIEDRIGSTE DETAILSTUFE

Die Texturen wirken verschwommen und bei der Landschaft fehlen Büsche und Sträucher. Spiegelungen auf der Wasseroberfläche, Beleuchtung und Schatten werden nicht mehr dargestellt.

TUNING

UM SPELLFORCE IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.400 MHz
- ☐ 512 MB RAM
- ☐ Radeon 9800 XT

MIT 1.400 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE3 TI-200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Bei „Texture Quality" den Wert „Low" auswählen
- ☐ „Shadowtype" auf „Normal" setzen
- ☐ Für „Decorative Objects" „None" auswählen

MIT 1.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ Bei „Texture Quality" den Wert „Middle" auswählen
- ☐ „Shadowtype" auf „Normal" setzen
- ☐ Für „Decorative Objects" „Normal" auswählen

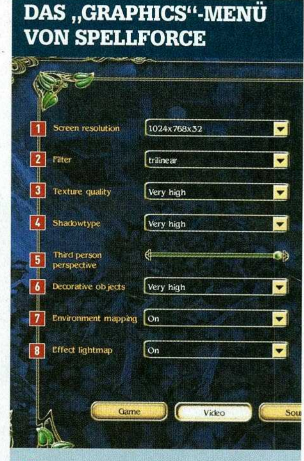
MIT 2.400 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Bei „Texture Quality" den Wert „Very High" auswählen
- ☐ „Shadowtype" auf „Normal" setzen
- ☐ Für „Decorative Objects" „High" auswählen

MIT 3.000 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Bei „Filter" die Einstellung „anisotrop 4X" wählen
- ☐ Bei „Texture Quality" den Wert „Very High" auswählen
- ☐ „Shadowtype" auf „High" setzen
- ☐ Für „Decorative Objects" „Very High" auswählen

DAS „GRAPHICS"-MENÜ VON SPELLFORCE



1. Screen resolution: Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder einer Geforce FX 5200 Ultra wählen die Auflösung 800x600. Bei einer Geforce2 oder Geforce4 MX setzen Sie zudem die Farbtiefe auf 16 Bit.
2. Filter: Wählen Sie bei dieser Einstellung „Trilinear" aus. Ansonsten sind die Übergänge zwischen scharfen und unscharfen Texturen sehr störend.
3. Texture quality: Bestimmt den Detailgrad der Texturen. Bei einer Geforce4 Ti-4200 wählen Sie „Middle", mit einer Geforce3 „Low" aus.
4. Shadowtype: Diese Einstellung hat den größten Einfluss auf die Performance. Erst ab einer Radeon 9800 Pro können Sie mit der Einstellung „High" spielen. Bei „Very High" sind alle aktuellen Beschleuniger überfordert.
5. Third person perspective: Reguliert die Sichtweite in der Verfolger-Perspektive. Mit weniger als 2.200 MHz wählen Sie die mittlere Einstellung.
6. Decorative objects: Fügt der Landschaft Elemente wie Sträucher oder Büsche hinzu. Um schwächere CPUs mit weniger als 2.000 MHz zu entlasten, wählen Sie „Normal" aus.
7. Environment mapping: Diese Einstellung bestimmt, ob sich die Umgebung in der Wasseroberfläche spiegelt – erst ab Geforce4 Ti-4200 aktivieren.
8. Effect lightmap: Durch die Lightmaps wird die Landschauft beispielsweise von Zaubereffekten und Feuer ausgeleuchtet.

Need for Speed: Underground

Gas geben, Spaß haben? Aufgrund der hohen Anforderungen von NFS: UNDERGROUND geht das nicht mit jedem Rechner. Unsere Tuning-Werkstatt zeigt, wie Sie Ihren PC auf Touren bringen.

Der neueste Teil der *Need for Speed*-Serie bietet aufwendige Reflexionen auf der stets regennassen Fahrbahn, welche die Umgebung und die aufgemotzten Wagen widerspiegelt. Für diesen Effekt wird allerdings viel CPU-Leistung benötigt. Um in der höchsten Detailstufe flüssig spielen zu können, sollten Sie über einen Prozessor mit mindestens 2.000 MHz verfügen. Bei einer langsameren CPU setzen Sie die Einstellung „Reflexions-Detail (Straße)" auf den mittleren Wert. Ebenfalls sehr aufwendig sind die Reflexionen auf dem Fahrzeug-Lack. Dabei werden alle statischen Objekte (Straße, Umgebung, Lichter) in einem 360-Grad-Sichtfeld auf dem Wagen gespiegelt. Um schwächere CPUs mit weniger als 1.500 MHz zu entlasten, wählen Sie bei „Reflexions-Detail (Wagen)" den Wert „Niedrig" aus. Dadurch werden zwar nur noch die Lichter reflektiert, der Spielablauf ist dafür wesentlich flüssiger. Setzen Sie zudem die Option „Reflexions-Erneuerungsrate (Wagen)" bei einer CPU unterhalb von 1.500 MHz auf die mittlere Stufe. Die niedrigste Einstellung sollten Sie nicht wählen, ansonsten ruckeln die Spiegelungen auf den Wagen.

ADRENALINSCHUB

Ein weiteres Grafikglanzlicht von *NfS: Underground* ist die Bewegungsunschärfe: Bei hoher Geschwindigkeit wird die Umgebung verzerrt, wodurch die Beschleunigung besonders gut rüberkommt. Da auch schwächere Grafikkarten wie die Geforce3 Ti-200 mit diesem Effekt nur wenig Leistung verlieren, sollten Sie das adrenalinfördernde Feature unbedingt aktivieren. DX7-Beschleuniger wie Geforce2 und Geforce4 MX können die Bewegungsunschärfe nicht darstellen. Zudem fehlen die durchsichtigen Scheiben, einige Lichteffekte sowie die jubelnde Menge. Um Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce FX 5600 Ultra zu entlasten, deaktivieren Sie die Einstellungen „Lichtspuren" und „Licht-Korona". DANIEL MÖLLENDORF



Mit Bewegungsunschärfe (links) wirkt die Beschleunigung der Autos viel intensiver. DX7-Grafikkarten (Geforce2/4 MX) stellen den aufwendigen Effekt nicht dar. DX8- oder DX9-Beschleuniger verlieren bei diesem Effekt kaum Leistung.

TUNING

UM *NEED FOR SPEED: UNDERGROUND* IN 1.024X768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.100 MHz
- ☐ 256 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 Pro

MIT 1.200 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE2 TI SOLLTEN SIE:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Bei „Reflexions-Detail (Wagen)" die Einstellung „Niedrig" auswählen
- ☐ „Reflexions-Detail (Straße)" auf die mittlere Einstellung setzen
- ☐ „Licht-Korona" deaktivieren

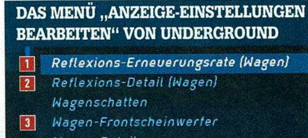
MIT 1.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ Bei „Reflexions-Erneuerungsrate (Wagen)" zwei von drei Balken auswählen
- ☐ Bei „Reflexions-Detail (Wagen)" die Einstellung „Hoch" auswählen
- ☐ "Wagen-Frontscheinwerfer" deaktivieren
- ☐ „Reflexions-Detail (Straße)" auf die mittlere Einstellung setzen
- ☐ Die Einstellung „Lichtspuren" anschalten
- ☐ „Licht-Korona" deaktivieren

MIT 2.400 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5600 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Bei „Reflexions-Erneuerungsrate (Wagen)" zwei von drei Balken auswählen
- ☐ Bei „Reflexions-Detail (Wagen)" die Einstellung „Hoch" auswählen
- ☐ "Wagen-Frontscheinwerfer" deaktivieren
- ☐ „Reflexions-Detail (Straße)" auf die höchste Einstellung setzen
- ☐ Die Einstellung „Lichtspuren" deaktivieren
- ☐ „Licht-Korona" deaktivieren

DAS MENÜ „ANZEIGE-EINSTELLUNGEN BEARBEITEN" VON UNDERGROUND



1. Reflexions-Erneuerungsrate (Wagen): Gibt an, mit welcher Wiederholrate die Umgebung auf dem Wagenlack gespiegelt wird. Ein niedrigerer Wert entlastet die CPU.
2. Reflexions-Detail (Wagen): Bestimmt den Detailgrad der Spiegelungen im Auto-Lack. Mit weniger als 1.500 MHz wählen Sie die Einstellung „Niedrig".
3. Wagen-Frontscheinwerfer: Bestimmt, ob die Frontlichter der Autos die Umgebung ausleuchten. Erst ab einer Radeon 9600 Pro aktivieren.
4. Menschenmenge: Die jubelnden Zuschauer zu Rennbeginn und -ende werden von DX7-Beschleunigern (Geforce2, 4 MX) nicht dargestellt.
5. Umgebungsdetail: Reguliert den Detailgrad von Objekten abseits der Straße wie Bäumen und Gebäuden
6. Reflexions-Detail (Straße): Über diesen Regler lässt sich auswählen, wie detailliert Umgebung und Autos von der regennassen Fahrbahn gespiegelt werden. Benötigt viel Prozessorleistung – erst ab 2.000 MHz auf die höchste Stufe setzen.
7. Lichtspuren: Die Lichter in der Umgebung werden verzerrt, wodurch ein besseres Geschwindigkeitsgefühl erzeugt wird. Ab Geforce4 Ti-4200 aktivieren.
8. Licht-Korona: Versieht die Lichtquellen mit einem zusätzlichen Glüheffekt. Benötigt eine schnelle Grafikkarte – erst mit Radeon 9600 Pro aktivieren.
9. Partikelsystem: Sorgt beispielsweise für Funkenflug bei Zusammenstößen. Belastet den Hauptprozessor – ab 1.400 MHz aktivieren.
10. Bewegungsunschärfe: Bei hohen Geschwindigkeiten wird die gesamte Landschaft unscharf und verzerrt. Nur mit einer DX8-Grafikkarte (Geforce3, 4 Ti, FX, Radeon 8500 bis 9800) möglich.

Abräumen & sparen

Wer jetzt beim PC-ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!



PC ACTION: Actionspiele
Satte 48 Vertreter des beliebtesten aller Genres wurden von der Re-daktion getestet, dazu gibt's Tuning-Tipps und Cheats zu den wichtigsten Titeln des vergangenen Spielejahres. Auf der Begleit-DVD finden sich neben 20 aktuellen spielbaren Demoversionen zusätzlich 835 Megabyte an Maps und Mods.



PC ACTION: Battlefield 1942
Das geht ab! Der Action-Hit von Electronic Arts ist mächtig auf dem Vormarsch und hat nicht nur optisch eine Menge zu bieten, sondern zeichnet sich auch durch viele Einheiten und taktische Schlachten zu Lande, zu Wasser und in der Luft aus. Selbstverständlich finden Sie die besten Tipps auch gleich auf der Heft-DVD!



PC ACTION: Maps & Mods
Vier CD-ROMs, gefüllt mit 2.800 Megabyte an Maps & Mods, bietet das gleichnamige Sonderheft der PC ACTION. Massenhaft Zusatzkarten, Kampagnen, Skins und Tools zu 20 aktuellen Top-Spielen liefern Motivation genug , um auch nach dem Durchzocken des Hauptprogramms erneut in die virtuelle Lieblingswelt abzutauchen.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

- ☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!**
- ☐ **Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
- ☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Actionspiele"** (Artikelnr. 002333)
- ☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Battlefield"** (Artikelnr. 002410)
- ☐ **„PC-ACTION-Sonderheft Maps & Mods"** (Artikelnr. 002357)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PA MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

HARDWARE

Kleb dir eine!

Keine Waffe zur Hand? COVER-UPS machen auch schöne Löcher.

Zubehör | Schleppen Sie Ihren Rechner auf LAN-Partys? Vielleicht überraschen Sie Freunde und Clan-Kollegen mit einem neuen PC-Outfit. Mit Klebefolien, die etwa 3D-Einschusslöcher vorgaukeln, peppen Sie Tower und sogar Mamis Küchenmöbel optisch auf. Die Cover-Ups kosten 45 (55x50 cm) und 75 Euro (130x50 cm). (BH)
Info: Com-Pad, 07 61-5 85 36 67 (www.com-pad.com)

»Sehr schön hingerichtet.«

Voll flach, Mann!

Der Monitor PROPHETVIEW II 191 ist so scharf und flach wie Ally McBeal.



»Der mit dem Blubb.«

Grafik | Mit dem Hercules Prophetview II 191 bietet Guillemot einen 19-Zoll-TFT-Monitor im auffälligen Design an. Die optimale Auflösung liegt bei 1.280x1.024 Pixeln, die Reaktionszeit beträgt 25 Millisekunden. Der Monitor besitzt zwei Video-Anschlüsse (D-SUB, DVI) und lässt sich auch mit zwei PCs gleichzeitig verbinden. Der Prophetview II 191 ist in den Farben Blau und Schwarz erhältlich und kostet 639 Euro. (BH)
Info: Hercules, 01 90-66 27 89 (www.hercules.de)

»... und jetzt knete ich gerade meine Brüste.«

Ruf! Mich! An!

Über den DSL-Telefondienst IP-FONIE lässt sich reden. Und das auch noch billig.

Online | Der DSL-Anbieter QSC startete Anfang Dezember den neuen Online-Dienst **IPfonie**, mit dem QSC-Home-Kunden nicht über reguläre Telefonleitungen, sondern über ihre DSL-Standleitung ins Festnetz telefonieren können. Die Gespräche zwischen QSC-IPfonie-Kunden innerhalb des QSC-Netzes sind dabei kostenfrei, nationale Verbindungen kosten ab 1,5 Cent pro Minute und Auslandsgespräche sind ab 4,5 Cent pro Minute möglich. Die monatliche Grundgebühr beträgt 4,99 Euro. Jeder QSC-IPfonie-Kunde bekommt eine eigene Rufnummer, mit der er aus dem Telekom-Netz erreichbar ist. Eine kostenlose Anrufbeantworterfunktion ist bereits in Planung. (BH)
Info: QSC, 0 18 01-73 75 46 (www.qsc.de)



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER INTELS EXTREME EDITION



»Ahmet I.: Neues Regencape.«

Pentium 4 EE oder Aldi-PC?

Sie haben so ein löcheriges Kurzzeit-Gedächtnis wie die blaue Fisch-Lady aus dem Kinofilm *Findet Nemo*? Dann erinnern Sie sich bestimmt nicht an den Aldi-PC, der Mitte November verkauft wurde, oder? Lassen Sie sich auf die Sprünge helfen: Das war ein Pentium 4 mit 3,0 GHz, Radeon 9800XL-Grafikkarte, 512 MByte DDR400-Speicher, 160-GByte-Festplatte, TV-Tunerkarte, Fernbedienung, der sogar das Funknetzwerk gleich mitlieferte. Der Preis für das Multimedia-Talent betrug 1.179 Euro. Zum Vergleich: Intels Pentium 4 Extreme Edition (3.200 MHz) schlägt ohne Kühler bei Redaktionsschluss mit stolzen 1.149 Euro zu Buche, wenn man das rare Stück Silizium denn überhaupt auftreiben kann. Fällt Ihnen was auf? Richtig, das ist viiiiel zu teuer! Intels neue Spezial-Edition rentiert sich für Otto Normalspieler nicht. In einem Leistungstest mit der *UT 2003*-Engine schneidet der P4 EE sogar schlechter ab als ein Athlon 64 3200+. Also: Bleiben Sie ruhig, wenn jemand den vermeintlichen Siegeszug des P4 EE verkündet. Niemand mit gesundem Menschenverstand und normalem Einkommen kauft sich den High-End-Prozessor zum aktuellen Preis! Mehr Infos über Intels MHz-Monster finden Sie ab Seite 178. (BH)



»Elektischer Hodenwärmer.«

Luxus-Hörgerät

Die AOK zahlt nichts dazu. Trotzdem lohnt sich der MYSTIFY COMMANDER.

Sound | Mit Terratecs erstem Headset Mystify Commander übernehmen Sie in Ihrem Clan das Kommando. Der LAN-Party-Kopfschmuck kostet 50 Euro, lässt sich angenehm tragen und verfügt über einen justierbaren Mikrofon-Bügel. Um die deftigen Bässe richtig zur Geltung zu bringen, regeln Sie die Lautstärke per Kabelfernbedienung. Das abschaltbare Mikrofon unterdrückt dank Noise-Cancelling-Technik (Lärmschutz) störende Nebengeräusche und bietet eine sehr gute Sprachqualität. (BH)

Info: Terratec, 0 21 57-8 17 90, (www.terratec.de)

Ich mach dir den Prozessor!

Intel liefert ab sofort den günstigen CELERON 2,8 GHz.



»Graffitti-Fachhochschule, Grundkurs: durchgefallen.«

Infrastruktur | Intel hat einen weiteren Einsteiger-Prozessor vorgestellt. Der Celeron rechnet mit 2,8 GHz Taktfrequenz, basiert auf dem Pentium-4-Chipkern Northwood und verwendet den Prozessorsockel 478. Allerdings besitzt die CPU lediglich 128 kByte Level2-Cache und rechnet mit 100 MHz Frontside-Bus (bei vierfacher Datenrate; 400 MHz effektiv). Der Preis für den Chip liegt bei zirka 140 Euro. (BH)

Info: Intel, 0 89-99 14 30 (www.intel.de)

Vooo-laaa-riii, o-hoo ...

»Atomreaktor Biblis: vom Netz gegangen.«

Zum Glück ist der VOLARI kein Soundchip.

Grafik | Die Firma XGI steht kurz davor, ihre ersten 3D-Grafikkarten mit dem Volari-Chip fertig zu stellen. Das künftige Flaggschiff Duo V8 Ultra verwendet zwei dieser 3D-Prozessoren, während die V8 Ultra mit einem 3D-Rechenknecht auskommt. Erste Platinen (zum Beispiel von Club 3D) kommen vermutlich im Januar/Februar 2004 auf den Markt. Eine Duo V8 Ultra-Karte kostet laut XGI rund 450 Dollar, europäische Preise stehen noch nicht fest. Details zu den Chips finden Sie in unserer Technik-Tabelle „Volari: So sieht's aus!". (BH)

Info: XGI, www.xgitech.com



Volari: So sieht's aus!

Name	Volari V8 Ultra	Volari Duo V8 Ultra	Radeon 9800 XT	Geforce FX 5950 Ultra
Interner Codename	XGI XG41	XGI XG40	R360	NV38
Transistoren	90 Mio.	2x 90 Mio.	107 Mio.	130 Mio.
Erscheinungstermin	Noch 2003*	Noch 2003*	Erhältlich	Erhältlich
3D-Pipeline*	8 Pixel x 1 Texel*	2x (8 Pixel x 1 Texel)*	8 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Chiptakt	300 MHz	412-430 MHz (Overdrive)	475 MHz	475 MHz
Speichertakt	300 MHz DDR (Ziel: 375 DDR)	400/450 MHz DDR (Ziel: 500 DDR)	365 MHz DDR	475 MHz DDR
Fertigung	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,15 Mikrometer	0,13 Mikrometer
Speicherbus	128 Bit	2x 128 Bit	256 Bit	256 Bit
Speicherbandbreite	9,6 GByte/s	2x 14,4 GByte/s	23,4 GByte/s	30,4 GByte/s

*= laut XGI

LIES MICH!

SL-6637 BLACK HAWK JOYSTICK

Eingabegeräte | Ob für *Secret Weapons Over Normandy* oder *Battlefield 1942* – Speed Links Black Hawk Joystick eignet sich besonders für Luftkünstler, die hoch hinauswollen. Mit Coolie-Hat, Schubkontrolle, Ruderfunktion und zwölf Feuertasten bietet die Eingabehilfe alles, was ein Flieger-Ass braucht. Der Black Hawk Joystick unterstützt Force-Vibration-Effekte (nicht Force Feedback!) und kostet 35 Euro. (BH)

Info: Speed Link, 0 18 05-12 51 33 (www.speed-link.com)



»Dank Force Vibration auch für Frauen das richtige Geschenk.«

RADIX LAPTOP PROTECTOR

»Für alle Fälle: Keuschheitsschlüssel«

Zubehör | Ein kleines Team israelischer Programmierer erfand einen USB-Stick (am Schlüsselbund links), mit dem Sie Ihren PC nach einem Absturz oder Systemfehler ganz leicht wieder restaurieren. Der Radix Laptop Protector arbeitet ähnlich wie die Systemwiederherstellung von Windows XP, sichert aber nicht alle Daten, sondern Einträge in der Dateitabelle. Dass dieses System funktioniert, zeigten uns die Israelis vor Ort in der Redaktion. Der Radix Laptop Protector speichert bis zu 32 Wiederherstellungspunkte (ca. 500 MByte) auf einem gesicherten Teil der Festplatte und kostet 160 Euro. (BH)

Info: Radix, 0 61 81-94 36 30 (www.eventus.de)

SAITEK R440

Eingabegeräte | Das rasante Rennspiel *Need for Speed: Underground* ist zurzeit der beste Grund, den Hardware-Fuhrpark um ein PC-Lenkrad zu erweitern. Wie passend, dass Saitek seit kurzem ein neues Force-Feedback-Lenkrad für 90 Euro anbietet. Das R440 verbinden Sie per USB mit dem Rechner; es lässt sich über das beigelegte Softwarepaket programmieren und wird mit eigenen Pedalen geliefert. Am Lenkradkranz befinden sich vier Feuertasten, dahinter zwei Schaltwippen. Der Clou: Am Steuer zeigen Ihnen mehrere LEDs die Stärke der Force-Feedback-Effekte an. (BH)

»Das ist gutes Rad billig.‹

Info: Saitek, 0 89-5 46 75 70 (www.saitek-shop.de)

CREATIVE ATI-GRAFIKKARTEN

Grafik | Nachdem Asus den Schritt bereits zum Oktober 2003 wagte, steigen auch die Multimedia-Spezialisten von Creative ins Ati-Boot und bauen Radeon-Grafikkarten. Die erste Serie besteht aus drei Grafikkarten mit den folgenden 3D-Chips: Radeon 9200SE (ca. 70 Euro), Radeon 9600 (ca. 160 Euro) und Radeon 9800 XT (ca. 600 Euro). (BH)

Info: Creative, 0 03 53-14 38 00 00 (de.creative.com)



»DJ: Platte vergessen.«

»Tron: Neue Schauspielerin.«

Boardsteinschwalbe

K8T800 und NFORCE3 – wir verraten Ihnen, ob diese Chipsätze aus dem Athlon 64 einen Überflieger machen.

NEUER CHIPSATZ-BAU





Chipsatz	Nforce3	K8T800
Hersteller:	Nvidia	Via
Northbridge:	Nforce3 Pro 150	K8T800
Hyper-Transport-Link:	4,8 GByte/s	6,4 Gbyte/s
AGP-Modi:	AGP 4X, 8X	AGP 4X, 8X
Sockel:	Sockel 754/940	Sockel 754/940
Southbridge:	–	VT8237/8325CE
DMA:	DMA/133	DMA/133
Serial ATA:	2 SATA150	Bis 4 SATA 150
USB:	6 USB 2.0/1.1	8 USB 2.0/1.1
LAN:	10/100 MBit	10/100 MBit

Via bietet beim K8T800 den schnelleren Hyper-Transport-Link, der CPU und Northbridge verbindet. Nvidia integriert dagegen North- und Southbridge in einem Chip.

Bereits in Ausgabe 12/2003 berichteten wir ausführlich über AMDs neuen CPU-Turbo Athlon 64. Da ein Prozessor ohne passendes Mainboard so sinnvoll ist wie Thomas Anders ohne Dieter Bohlen, stellen wir Ihnen hier neun brandheiße Hauptplatinen für den Athlon-64-Sockel 754 vor. Unsere Praxis-Tipps zeigen, wo es bei den Testkandidaten Probleme gibt und wie Sie ärgerliche Fallen umgehen.

DIE FX-KLASSE

AMD bietet seine neue Prozessor-Wunderwaffe in zwei Versionen an. Die etwas schnellere Variante hört auf den Namen Athlon 64 FX. Gegenüber dem „normalen" Athlon 64 3200+ mit 2.000 MHz realer Taktrate kommt das Luxus-Modell Athlon 64 FX-51 mit einem höheren CPU-Takt (2.200 MHz) und Zweikanal-Speicher-Interface daher. In aktuellen Spielen platziert sich der Athlon 64 FX-51 deswegen knapp vor dem Athlon 64 3200+ (siehe „Spitzenmodelle im Leistungsvergleich"). Für den geringen Leistungsvorsprung des Athlon FX müssen Sie aber tief in die Tasche greifen: Der Athlon 64 FX-51 mit Kühler („Boxed"-Version) kostet derzeit rund 875 Euro. Auch die passenden Mainboards sind teuer; eine Sockel-940-Platine wird nicht unter 180 Euro angeboten. Zudem kommt der aktuelle Athlon 64 FX derzeit nur mit Registered-Speicher zurecht. Dieser verfügt über einen Zwischenspei-

WELCHES BOARD MACHT DAS RENNEN?

Unreal Tournament 2003 (dt.) und Elite Force 2

Board	UT 2003 (dt.) V.2225	Elite Force 2
ALBATRON K8X800 PRO II	120,2	94,0
SHUTTLE AN50R	119,1	94,1
EPOX 8HDA3+	118,6	91,5
MSI K8T NEO	118,6	94,8
GIGABYTE K8VNXP	118	94,2
ASUS K8V DELUXE	118	94,2
AOPEN AK86-L	117,9	94,1
LEADTEK K8N PRO	117,2	94,1
GIGABYTE K8NNXP	117,2	93,3

Einstellungen: 1.024x768, 32 Bit, Athlon 64 3200+, 512 MByte DDR400-Speicher, Radeon 9800 Pro, Windows XP Professional

Fazit: Alle getesteten Mainboards liegen etwa gleichauf. Die Performance-Unterschiede zwischen K8T800 und Nforce3 fallen fast in den Bereich der Messungenauigkeit.

cher (Buffer) und wird bisher fast ausschließlich in Server-Systemen eingesetzt. Registered-DDR400-Module sind daher vergleichsweise selten und arbeiten zudem ein wenig langsamer als „unbuffered" Speicher. AMD plant, den Athlon 64 FX für den neuen Sockel 939 in der zweiten Jahreshälfte 2004 anzubieten. Der große Vorteil gegenüber den bisherigen Sockel-940-Prozessoren: Der „neue" Athlon 64 FX arbeitet auch mit üblichem DDR-SDRAM zusammen. Somit wird dieser für leistungshungrige Auf- und Umrüster wesentlich lukrativer.

GEIZ IST GEIL

Bis dahin ist der günstigere Athlon 64 für Spieler die bessere Wahl. Der Sockel-754-Prozessor ist schon jetzt für normale Speicherbausteine geeignet. Mit Kühler („Boxed"-Version) bekommen Sie den Athlon 64 3200+ für etwa 450 Euro, im Vergleich zum Athlon 64 FX-51 sparen Sie rund 425 Euro. Dank integriertem Speichercontroller und 1 MByte Level2-Zwischenspeicher kann sich der Athlon 64 3200+ je nach Spiel deutlich gegen den Athlon XP 3200+ und den Pentium 4 C mit 3.200 MHz durchsetzen. Zum Vergleich: Athlon XP und P4 besitzen lediglich 512 kByte L2-Zwischenspeicher. Die 64-Bit-Funktionen, die der Athlon 64 (FX) derzeit als einziger Desktop-Prozessor unterstützt, zahlen sich allerdings erst aus, sobald eine 64-Bit-Edition von Windows XP und optimierte Spiele wie *Far Cry* (64-Bit-Version) erhältlich sind. Bis dahin werkeln AMDs 64-Bit-CPUs wie gewöhnliche Prozessoren im 32-Bit-Modus.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Auch künftig soll der Sockel 754 für den Massenmarkt-Bereich bestimmt sein. AMD will den aktuellen Athlon-64-Kern in der ersten Jahreshälfte 2004 durch das neue Modell „Newcastle" ersetzen. Im zweiten Halbjahr folgt der „Winchester", der nicht mehr im 130-Nanometer-Verfahren, sondern im feineren 90-Nanometer-Prozess gefertigt wird, wodurch er höhere Taktraten ermöglicht. Ebenfalls für die zweite Hälfte des nächsten Jahres ist der Athlon-XP-Nachfolger mit dem Codenamen „Paris" geplant. Genaue Spezifikationen sind bislang nicht bekannt. Sicher ist nur, dass dieses preiswerte Modell für den Athlon-64-Sockel 754 konzipiert ist. Um den Sockel 940 ist es weniger gut bestellt. Der neue Athlon 64 FX für den Sockel 939 wird nicht zuletzt aufgrund der Kompatibilität zu „Unbuffered"-Speicher für Aufrüster interessanter. Der Sockel 940 verliert für Spieler seine Daseinsberechtigung.

CHIPSATZGEFÜGE

Aufgrund der Zukunftsaussichten berücksichtigen wir in der Marktübersicht ausschließlich Sockel-754-Mainboards. Bei den Chipsätzen für Athlon-64-Platinen tragen Nvidia und Via erneut einen direkten Zweikampf aus: Vias Duellant ist der K8T800, Nvidia kontert mit dem Nforce3. Der Hauptunterschied zwischen den beiden Chipsatz-Konkurrenten ist die Geschwindigkeit des Hyper-Transport-Links (kurz: HT-Link, siehe Extrakasten „Damit das klar ist!"), der Athlon 64 oder Athlon 64 FX mit der Northbridge des Mainboards verbindet. Auf allen bisherigen Mainboards für Athlon XP oder P4 ist dafür der Frontside-Bus (FSB) zuständig. Beim K8T800 von Via wird der HT-Link mit dem Maximalwert von 800 MHz DDR angesprochen, wodurch eine Datenübertragung von 6,4 GByte pro Sekunde erreicht wird. Bei Nvidias Nforce3 sind es lediglich 4,8 GByte pro Sekunde. Nvidia vereint dafür North- und Southbridge in einem Chip. Dadurch können diese beiden Mainboard-Komponenten ohne die üblichen Wartezeiten (Latenzen) miteinander kommunizieren. Vias K8T800 und der Nforce3 in der „Pro"-Variante kommen auch auf den teueren Sockel-940-Mainboards für den Athlon 64 FX zum Einsatz.

FAZIT

Bei *Elite Force 2* und *Unreal Tournament 2003 (dt.)* schenken sich die beiden Chipsätze nichts: Leistungsunterschiede zwischen K8T800 und Nforce3 sind nicht auszumachen. Auch bei der Stabilität im Praxis-Einsatz gab es keine erkennbaren Unterschiede – kein Wunder, schließlich befindet sich der Speichercontroller, ein kritischer Bestandteil bisheriger Chipsätze, nicht mehr in der Northbridge, sondern direkt im Prozessor-Kern. Ihre Entscheidung beim Mainboard-Kauf sollten Sie also nicht vom verwendeten Chipsatz, sondern vom Preis oder der Ausstattung abhängig machen. Für unsere Marktübersicht haben wir neun Platinen mit Nforce3 oder K8T800 getestet. Die Ergebnisse finden Sie auf den beiden folgenden Seiten.

DANIEL MÖLLENDORF

SPITZENMODELLE IM LEISTUNGSVERGLEICH



Fazit: Bei UT 2003 liegen Athlon 64 FX und Athlon 64 klar in Führung. Der P4 C kann in Elite Force 2 mithalten. Der Athlon XP gibt sich der teureren Konkurrenz geschlagen.

Damit das klar ist!

REGISTERED SPEICHER/ UNBUFFERED SPEICHER
Registered Speicher wird fast ausschließlich im Serverbereich verwendet. Die Module verfügen über einen zusätzlichen Zwischenspeicher (Buffer). Für Heimanwender-PCs ist Speicher ohne Zwischenspeicher (unbuffered) üblich.

NORTHBRIDGE
Teil des Chipsatzes, über den aktuelle Prozessoren (P4, Athlon XP) mit dem Speicher und dem AGP (Advanced Graphics Port) der Grafikkarte kommunizieren. Der Athlon 64 (FX) verfügt über einen integrierten Speichercontroller und ist somit direkt mit dem Speicher verbunden.

SOUTHBRIDGE
Teil des Chipsatzes, an den etwa PCI-Karten und Laufwerke angebunden sind

FRONTSIDE-BUS
Der FSB verbindet bei aktuellen Prozessoren (Athlon XP, Pentium 4, Duron, Celeron) die CPU mit der Northbridge und somit auch mit dem Hauptspeicher.

HT-LINK
Der Hyper-Transport-Link verbindet auf Athlon-64-Boards den Prozessor mit der Northbridge und löst so den klassischen FSB ab. Der Hauptspeicher ist extra an den Prozessor angebunden.

Brettgeflüster

»Mitten im Pott: Arena Auf Schalke«

PC ACTION ließ neun Mainboards für den Athlon-64-Sockel 754 gegeneinander antreten.

Nach dem Weihnachtgeschäft ist AMDs Leistungs-Hammer Athlon 64 in großen Stückzahlen verfügbar und auch die passenden Mainboards liegen zum guten Preis in den Regalen. Sechs K8T800-Boards und drei Platinen mit Nforce3-Chipsatz zeigten in unserem Test, was sie draufhaben.

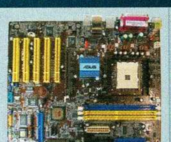
AUSSTATTUNGS-MEISTER ODER BLENDER?

Mit dem K8V Deluxe hat Asus für den günstigen Preis von 145 Euro ein dickes Paket geschnürt: Das K8T800-Board bietet ein umfangreiches BIOS mit vielen Einstellungen für die Speichertimings. AMDs Stromspar-Maßnahme „Cool 'n'Quiet" (= kühl und leise) ist bereits integriert. Dadurch wird der Prozessor im normalen Windows-Betrieb wahlweise bis auf 800 MHz heruntergetaktet, wodurch weniger Abwärme entsteht. Bei Spielen taktet der Prozessor natürlich wieder mit der richtigen Frequenz. Ärgerlich für Übertakter: Die Prozessor-Spannung (Vcore) lässt sich nur in groben 0,1-Volt-Schritten regulieren. Mit an Board sind RAID-Controller für IDE-Platten und den neuen Festplatten-Standard Serial-ATA (kurz: SATA), Firewire, Gigabit-LAN und insgesamt acht USB-2.0-Anschlüsse.Ebenso gut ausgestattet ist Gigabytes K8VNXP. Neben der blauen Platine mit K8T800-Chipsatz liegen im prall gefüllten Karton vier Slot-Blenden mit USB-, Sound-, Firewire und externen SATA-Anschlüssen. Das Board bietet zudem SATA- und IDE-RAID, Gigabit-LAN und Dual-BIOS. Auf dem beiliegenden K8DPS-Modul sind Spannungswandler mitsamt Lüfter untergebracht, die einen stabileren Betrieb ermöglichen. Beim praktischen Layout stört nur der surrende Northbridge-Lüfter – ein passives Kühlelement hätte ausgereicht.

LAGERRÄUMUNG BEI GIGABYTE

Das K8NNXP von Gigabyte ist ebenso großzügig ausgestattet wie das K8VNXP vom gleichen Hersteller, allerdings kommt bei diesem Board der Nvidia-Chipsatz Nforce3 zum Einsatz. Die Software ist mit Norton Internet Security und dem Übertaktungstool Easy Tune 4 identisch. Bei den BIOS-Einstellungen hat das K8NNXP allerdings knapp das Nachsehen – die Schwester-Platine mit Via-Chipsatz bietet mehr Möglichkeiten, die Speichertimings zu bestimmen. Mit dem BIOS des AN50R von Shuttle werden vor allem Übertakter glücklich. So lässt sich die CPU-Spannung mit dem Nforce3-Board in 0,025-V- oder 0,05-V-Schritten auf bis zu 1,7 Volt setzen – Athlon-64-Standard sind 1,5 Volt. Das Platinen-Layout ist nahezu optimal und macht einen sehr aufgeräumten Eindruck – alle Jumper und Anschlüsse sind problemlos zu erreichen. Die Software-Ausstattung ist

ATHLON-64-MAINBOARDS

					
	K8X800 Pro II (PC ACTION GOLD)	K8V Deluxe	K8VNXP	K8NNXP	AN50R
Hersteller:	Albatron	Asus	Gigabyte	Gigabyte	Shuttle
Webseite:	www.albatron.de	www.asuscom.de	www.gigabyte.com	www.gigabyte.com	www.shuttle.com/hq
Info-Telefon:	0 21 31-52 37 60	0 21 02-9 59 90	0 40-2 53 30 40	0 40-2 53 30 40	0 41 21-47 66
Preis:	Ca. € 140,-	Ca. € 145,-	Ca. € 179,-	Ca. € 189,-	Ca. € 147,-
Preis/Leistung:	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Chipsatz:	K8T800	K8T800	K8T800	Nforce3	Nforce3
AGP-/PCI-Slots:	AGP 8x/6	AGP8X/5	AGP8X/5	AGP8X/5	AGP8X/5
Speicherart/Anzahl Bänke:	3x DDR 400-SDRAM	3x DDR400-SDRAM	3x DDR400-SDRAM	3x DDR400-SDRAM	3x DDR400-SDRAM
Mitgelieferte Software:	PC-Cillin, Win DVD, Win Rip	PC Probe, Asus Update, PC-Cillin, Screensaver, Win DVD	EasyTune4, @BIOS, Norton Internet Security, DMI Viewer	EasyTune4, @BIOS, Norton Internet Security, DMI Viewer	Award Flashing Utility
Sonstige Ausstattung:	SATA-RAID-Controller, Gigabit-LAN, zus. IDE-Kabel, Firewire-Blende, Audioblende, I/O-Blende	SATA-RAID-, IDE-RAID-Controller, Gigabit-LAN, Firewire, zus. IDE-Kabel, USB-Blende, Blende für SPDIF-in/-out, Instant Music	SATA-RAID-, IDE-RAID-Controller, Dual-BIOS, Gigabit-LAN, Firewire-Blende, zus. IDE-Kabel, USB-Blende, Sound-Blende, K8DPS, ext. SATA	SATA-RAID-, IDE-RAID-Controller, Dual-BIOS Gigabit-LAN, Firewire-Blende, zus. IDE-Kabel, USB-Blende, Sound-Blende, K8DPS, ext. SATA	SATA-RAID-Controller, 2x Gigabit-LAN, USB-Blende, Firewire-Blende
Hyper-Transport-Link (FSB):	200-300 MHz	200-300 MHz	200-255 MHz	200-300 MHz	200-280 MHz
CPU-Multiplikator:	4-10	–	–	–	–
CPU-Spannung (Schritte):	0,800-1,900V (0.05-Schritte)	Standard bis +0,3V (0,1V-Schritte)	0,800-1,700V (0,025-0,05V-Schritte)	0,800-1,700V (0,025-0,05V-Schritte)	0,800-1,700V (0,025-0,05V-Schritte)
Spiele-Performance:	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Overclocking:	Sehr gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet
Wertung:	Gute Übertaktungs- und Tuningmöglichkeiten 90%	Starke Ausstattung, klasse BIOS, guter Preis 89%	Gutes Übertakter-BIOS, fette Ausstattung 89%	Ausstattung wie K8VNXP, weniger BIOS-Optionen 88%	Sehr stabil, schwache Software-Ausstattung 87%



»Commander Data: Reste geborgen.«

Albatron K8X800 Pro II

Preiswerter Übertaktungschampion

Für günstige 140 Euro bietet das Albatron-Board eine sehr gute Spieleleistung und zahlreiche Tuning-Möglichkeiten.

Die Ausstattung des K8X800 Pro II ist sehr ordentlich: Zur Platine mit Gigabit-LAN gesellen sich im Karton zwei Anschluss-Blenden für Sound und Firewire. Obwohl man zwei SATA-Festplatten im RAID-Verbund betreiben kann, hat Albatron ärgerlicherweise nur ein SATA-Kabel eingepackt. Eine weitere Stärke von Albatrons K8T800-Mainboard findet sich im BIOS: Als einziger Testkandidat bietet das K8X800 Pro II die Möglichkeit, den Multiplikator des Athlon 64 zu verändern. Übertaktungswillige sind also nicht auf die Erhöhung des HT-Links beschränkt, um an der Taktschraube zu drehen. Praktisch: Die CPU-Spannung können Sie in 0,05-V-Schritten von 0,800 V bis 1,900 V verändern – ein Spitzenwert. Der HT-Link wird mit 199,5 MHz standardmäßig etwas langsamer betrieben als bei der Konkurrenz. Stabilität und Spieleleistung stimmen genauso wie der gute Preis von 140 Euro.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung: 90%**



Die Dinger sehen eh alle gleich aus.

Aopen AK86-L

Tolle Leistung zum Schnäppchenpreis

Das AK86-L bietet zwar die schwächste Ausstattung im Testfeld, mit 129 Euro ist die Aopen-Platine dafür günstiger als die Konkurrenz.

Aopen hat sich bei dem AK86-L für den K8T800-Chipsatz von VIA entschieden. Bei unseren Benchmarks liegt die Platine mit den übrigen Testkandidaten gleichauf. Das Board-Layout bereitet keine Probleme. Zudem bringt Aopen gleich vier Lüfter-Anschlüsse auf der Platine unter. Die Ausstattung ist mit SATA-RAID, Gigabit-LAN und Norton Antivirus alles andere als spartanisch, im Vergleich zu den Konkurrenten zieht das AK86-L allerdings den Kürzeren. Beim Handbuch hat Aopen gespart: Lediglich ein farbig bebildertes Faltblatt erklärt die wichtigsten Funktionen. Das BIOS ist umfangreich und innovativ. In der Rubrik „Silent BIOS" lässt sich die Lüfterdrehzahl in Ein-Prozent-Schritten herunterregeln. Negativ fiel die Speichererkennung auf: Nicht alle Module ließen sich mit einer CAS-Latenz von 2 betreiben, obwohl sie dafür spezifiziert waren.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. **Gesamtwertung: 83%**

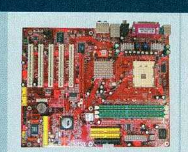
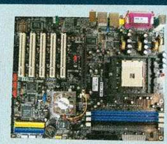
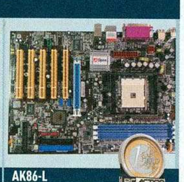
Das ist doch die Frage!

Athlon 64 oder Athlon 64 FX – welche CPU bietet mehr Leistung für mein Geld?
Der geringe Leistungsvorteil des Athlon 64 FX gegenüber dem Athlon 64 muss mit einem satten Aufpreis teuer bezahlt werden. Zudem sind Athlon-64-FX-CPUs im Handel kaum verfügbar. Bis der Athlon 64 FX für den Sockel 939 auf den Markt kommt, ist der Athlon 64 für Spieler die bessere Wahl.

Welcher Chipsatz ist besser: K8T800 oder Nforce3?
Bei diesem Chipsatz-Duell zwischen Via und Nvidia gibt es keinen Gewinner. Ob auf dem Mainboard der K8T800 oder der Nforce3-Chip verbaut ist, spielt hinsichtlich Performance, Stabilität und Preis keine Rolle.

Soll ich schon jetzt auf den Athlon 64 umsteigen?
Der aktuelle Athlon 64 3200+ liegt bei Benchmarks deutlich vor dem Athlon XP 3200+ und kann sich auch gegen den P4C mit 3.200 MHz durchsetzen. Momentan ist AMDs neuer Desktop-Prozessor aber noch teuer. Performancegierige ohne Geldsorgen kaufen sich trotzdem die neue AMD-CPU. Wer jetzt sparsam aufrüsten will, greift zum Athlon XP.

allerdings mager, nur ein Programm für BIOS-Updates befindet sich auf dem mitgelieferten Silberling. MSI ist bei dem K8T Neo mit zahlreichen Tools in dieser Kategorie deutlich großzügiger. Besonders einfallsreich: das CoreCenter. Damit lässt sich unter Windows nicht nur der Prozessor bequem übertakten, auch CPU-, Speicher- und AGP-Spannung sind einstellbar. Ebenso einzigartig ist die Dynamic-Overclocking-Technik, mit der Sie per BIOS-Einstellung die CPU bei Volllast (etwa bei Spielen) zwischen ein und zehn Prozent übertakten können. Im Windows-Betrieb arbeitet die CPU wieder mit dem Standardtakt. Das Platinen-Layout ist tadellos.

K8T Neo	8HDA3+	K8N Pro	AK86-L
MSI	Epox	Leadtek	Aopen
www.msi-computer.de	www.epox.de	www.leadtek.de	www.aopencom.de
0 69-40 89 30	0 92 41-9 91 70	0 24 05-42 46 02	0 18 05-55 91 91
Ca. € 155,-	Ca. € 180,-	Ca. € 179,-	Ca. € 129,-
Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut
K8T800	K8T800	Nforce3	K8T800
AGP8X/5	AGP8X/5	AGP8X/5	AGP8X/5
3x DDR400-SDRAM	2x DDR400-SDRAM	3x DDR400-SDRAM	3x DDR400-SDRAM
PC-Cillin, CoreCenter, Live-Update	PC-Cillin, Norton Ghost, Magic Flash, Magic Screen, USDM (Diagnose-Tool)	Easy Tune II	Norton Antivirus, Silent Tek, Hardware Monitor, Ezrestore, Ezclock, Win DMI
SATA-RAID-Controller, Gigabit-LAN, Firewire, IDE-Rundkabel, USB- und Diagnose-Blende	Diagnose LED, SATA-RAID-Controller, Gigabit-LAN, zus. IDE-Kabel, Blende mit externem SATA-Anschluss und Gameport	SATA-RAID-Controller, 2x Gigabit-LAN Firewire-Blende, SKey	SATA-RAID-Controller, Gigabit-LAN
190-280 MHz	200-250 MHz	200-300	200-255
–	–	–	–
100-115% (unregelmäßig)	1,350-1,750V (0,025V-Schritte)	0,800-1,700V (0,025V-Schritte)	1,500-1,550V (0,025V-Schritte)
Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet	Gut geeignet
Einfaches Übertakten dank CoreCenter, günstig **86%**	*Starkes BIOS, jedoch Schwächen beim Layout* **86%**	*Kompliziertes Board-Layout, viele BIOS-Funktionen* **85%**	*Gutes BIOS, Probleme mit einigen Speichermodulen* **83%**

ORDNUNG MUSS SEIN

Von dem Epox-Board 8HDA3+ kann man das nicht behaupten. Direkt vor den oberen Befestigungs-Nasen der Kühlerhalterung (Retention-Modul) erschweren Kondensatoren den Einbau des Kühlers. Der AGP-Steckplatz ist dagegen gut platziert – auch bei Grafikkarten mit großem Kühlblock geht der oberste PCI-Slot nicht verloren. Ausstattungs-Glanzlicht sind die sechs SATA-Anschlüsse (viermal RAID) und die Status-LEDs. Das Epox-BIOS lässt kaum Übertakterwünsche offen. Mit dem BIOS-Menü „X-Bios II" bereitet auch das K8N Pro von Leadtek Übertaktern glänzende Augen: AGP-, Speicher-, Chipsatz- und CPU-Spannung (0,025-V-Schritte) sind wählbar. Der HT-Link lässt sich bis auf 280 MHz hochtreiben. Innovativ: Per X-WALL-IDE können Sie den Festplatten-Inhalt kodieren. Nur wenn Sie den beiliegenden Firewire-Schlüssel anschließen, sind die Daten lesbar. Unverständlich ist allerdings, warum Leadtek den Anschluss für das Diskettenlaufwerk unter den PCI-Steckplätzen versteckt hat. DANIEL MÖLLENDORF

Goldene Bauerregeln

Athlon-64-PCs sorgen noch für Problemchen beim Zusammenbau. Achten Sie darauf, das BIOS zu aktualisieren, die richtigen Speicherbänke zu belegen und den Kühler fachgerecht zu befestigen. PC ACTION verrät, wie Sie alle Fallen vermeiden.

Der Speichercontroller sitzt bei der Athlon-64-Architektur nicht mehr wie gewöhnlich in der Northbridge des Mainboards, stattdessen haben die AMD-Tüftler ihn direkt in der CPU untergebracht. Somit ist nicht der Chipsatz, sondern der Prozessor für die Speicherkompatibilität zuständig. In unserem Test liefen die Speichermodule von Corsair mit sehr kurzen Latenzen und somit am Leistungsmaximum. Ärgerlich: Laut AMD unterstützt der Athlon 64 höchstens zwei DDR400-Module. Das K8V Deluxe von Asus und MSIs K8T Neo konnten wir trotzdem mit drei hochwertigen Speicherriegeln von Corsair und TwinMos zum DDR400-Betrieb überreden. Mit takeMS-Speicher war jedoch keine DDR400-Vollbestückung möglich. Nur mit den vorgesehenen zwei Speicherriegeln gab es keine Probleme. Beim Einbau der Module sollten Sie zudem die richtigen Speicherbänke bestücken. Sobald wir diese in den zweiten und dritten Steckplatz einsetzten, sprach das K8V Deluxe den Speicher nur noch mit 333 MHz anstatt 400 MHz an. Achten Sie also darauf, immer die ersten beiden Bänke zu nutzen, um nicht unnötig Leistung zu verschenken. Die Nummerierung der Steckplätze wird im Handbuch des Mainboards beschrieben (meistens als DIMM1 bis DIMM3 bezeichnet).

KALTBLÜTER ATHLON 64

Eine Neuheit im Heimanwender-Bereich ist „Cool'n'Quiet". Dank dieser Technik wird der Prozessortakt bei geringer Beanspruchung bis auf 800 MHz heruntergetaktet. Somit erzeugt die CPU weniger Abwärme. Für Spiele und andere anspruchsvolle Anwendungen wird natürlich wieder die volle Taktrate genutzt. Bei 2.000 MHz wurde der Athlon 64 3200+ 40 Grad Celsius warm, mit 800 MHz waren es nur noch 32 Grad. Derzeit wird „Cool'n'Quiet" vom K8V Deluxe und vom K8T Neo unterstützt. Um den Kaltmacher nutzen zu können, bringen Sie zunächst per Update Ihre BIOS-Version auf den neuesten Stand. Zudem benötigen Sie den Prozessortreiber und die „Cool'n'Quiet"-Software. Beides finden Sie auf der Webseite von AMD: www.amd.com/us-en/Processors/TechnicalResources/0,,30_182_871_9706,00.html. Wenn Sie Windows XP und das Service Pack 1 haben, benötigen Sie nur den Prozessortreiber.

Mit praktischen Tools wie dem CoreCenter von MSI können Sie Ihren Athlon 64 unter Windows übertakten.

Belegen Sie unbedingt die ersten beiden Speicherbänke, um keine Leistung zu verschenken.

AUF DER STRECKBANK

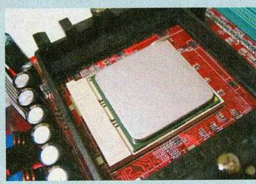
Leistungsnimmersatte wollen natürlich wissen, wie sich die neue AMD-CPU übertakten lässt. Der Prozessortakt setzt sich beim Athlon 64 aus Hyper-Transport-Link (kurz: HT-Link) und Multiplikator zusammen. So arbeitet der Athlon 64 3200+ mit einem 200 MHz schnellen HT-Link und einem Multiplikator von 10, also 2.000 MHz Taktfrequenz. Auf fast allen Mainboards lässt sich lediglich der HT-Link anheben. Dieser wird im BIOS klassisch als FSB bezeichnet. Mehrere Hersteller wie Gigabyte, MSI oder Leadtek legen ihren Platinen praktische Software bei, mit der Sie die CPU bequem im Windows-Betrieb übertakten können. DANIEL MÖLLENDORF

Einbau des Prozessor-Kühlers

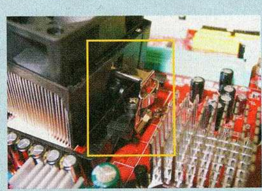
Beim Athlon 64 wird der CPU-Kühler mit dem so genannten Retention-Modul befestigt – wir zeigen Schritt für Schritt, wie Sie einen Athlon-64-Kühler einbauen.



Die Rückplatte befestigen In manchen Fällen ist das Retention-Modul nicht vormontiert, sondern muss erst noch angebracht werden. Verschrauben Sie den Plastikrahmen mit der Metallplatte auf der Rückseite. Die Ausrichtung ist egal, da das Modul symmetrisch ist.



Prozessor einsetzen Ziehen Sie den Hebel am CPU-Sockel nach oben. Setzen Sie nun den Prozessor ein. Achten Sie darauf, dass an einer Ecke ein Pin fehlt. Diese muss mit der Aussparung auf dem Sockel übereinstimmen. Drücken Sie den Hebel nach unten und bestreichen Sie die CPU dünn mit Wärmeleitpaste.



Kühler einsetzen Befestigen Sie die rückwärtige Klammer mit einer Nase des Retention-Moduls. Mit welcher Seite Sie anfangen, ist egal. Bei manchen Mainboards wird der Einbau durch im Weg stehende Kondensatoren behindert. Diese biegen Sie ganz vorsichtig zur Seite.



Befestigung des Kühlers Ziehen Sie die andere Seite der Klammer über die gegenüberliegende Sockel-Nase. Für einen sicheren Halt des Kühlers drücken Sie den Hebel vorsichtig nach unten, bis er in die Halterung einrastet. Vergessen Sie nicht, den CPU-Lüfter anzuschließen.

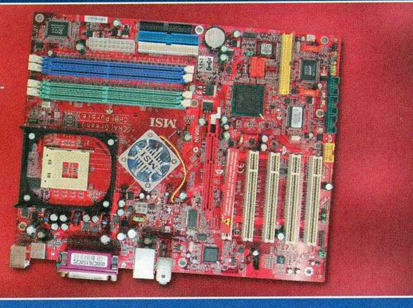
trem!

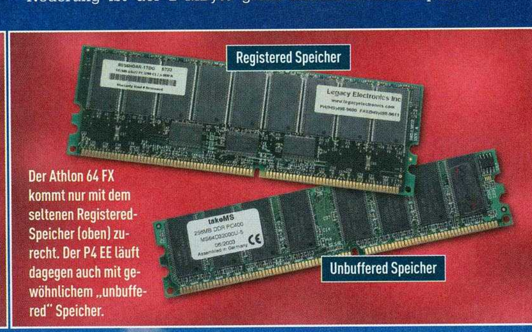
Intels Antwort auf AMDs Athlon 64 FX ist der PENTIUM 4 EXTREME EDITION. Wir haben die neue CPU im Test – eine extreme Alternative?

»Prototyp: Ein-Mann-Hubschrauber.«

AMD hat es mit dem Athlon 64 FX vorgemacht, Intel zieht nach: Ein Server-Prozessor im Desktop-Gewand soll für neue Leistungsrekorde sorgen. Hinter der Fassade des Pentium 4 Extreme Edition mit 3.200 MHz steckt die Server-CPU Xeon, die Intel um einen 200 MHz schnellen Frontside-Bus (kurz: FSB) erweitert hat. Bisher arbeiteten Xeons nur mit einem FSB von 133 MHz. Die technischen Details des Intel-Neulings entsprechen größtenteils den bisherigen Pentium-4-C-Modellen. So wird auch die Extreme-Variante im 130-Nanometer-Verfahren hergestellt und verfügt über die Hyper-Threading-Technik, die zwei CPUs statt nur einer simuliert. Die eigentliche Neuerung ist der 2 MByte große Level3-Zwischenspeicher

Nach einem BIOS-Update arbeitet der Pentium 4 EE theoretisch mit jedem Canterwood- oder Springdale-Mainboard (i875P oder i865PE) zusammen.





Der Athlon 64 FX kommt nur mit dem seltenen Registered-Speicher (oben) zurecht. Der P4 EE läuft dagegen auch mit gewöhnlichem „unbuffered" Speicher.

(auch: Cache), der bisher nur Server-Rechnern vorbehalten war. Prozessoren im Heimanwender-Bereich verfügen üblicherweise nur über Level1- und Level2-Cache. Ob diese Maßnahme Intels neuem Klassenprimus zum Sieg im direkten Leistungsvergleich mit dem Rivalen Athlon 64 FX-51 verhilft?

HEISSES EISEN IM FEUER

Der zusätzliche Level3-Zwischenspeicher hat nicht nur Vorteile. Um den großen Cache im Prozessorkern unterzubringen, werden wesentlich mehr Transistoren benötigt. Waren es bei bisherigen P4-CPUs noch 55 Millionen, so bringt es der Extreme-Kollege auf den Rekordwert von 169 Millionen. Zum Vergleich: Athlon 64 und Athlon 64 FX kommen mit „nur" 105,9 Millionen Transistoren aus. Der Prozessorkern des P4 Extreme Edition ist deshalb nicht nur größer, er verursacht auch wesentlich mehr Abwärme. Trotzdem wird kein teurer Luxus-Kühler benötigt. Intels aktueller OEM-Kühler mit Kupferkern reicht bereits aus, um den Hitzkopf kaltzustellen. In unserem Test überschritt die CPU-Temperatur auch bei starker Belastung nie die 60-Grad-Marke.

ICH WILL MEHR!

Für unbarmherzige Übertaktungsversuche bietet der Intel-Kühler ebenfalls noch genug Leistung. Hierbei beweist der P4 Extreme mit 3.200 MHz eindrucksvolle Takt-Reserven: Selbst 3.600 MHz waren noch möglich. *Unreal 2* profitierte besonders stark von der Takterhöhung und lief stolze 11 Prozent schneller als mit 3.200 MHz. Bei unserem Testmuster fehlte allerdings die Multiplikator-Sperre, wodurch Übertaktungsversuche stark vereinfacht wurden. Ob der Multiplikator bei allen Modellen des neuen P4 mit der Extraportion Zwischenspeicher frei wählbar ist oder ob Leistungshungrige auf die Übertaktung per FSB zurückgreifen müssen, ist noch nicht sicher.

WIE WÄR'S MIT UNS BEIDEN?

Der große Vorteil von Intels neuer Spitzen-CPU gegenüber dem AMD-Rivalen ist die Kompatibilität. Der Athlon 64 FX für den Sockel 940 beruht auf der Architektur der Server-CPU Opteron. Deshalb benötigt er neue Mainboards und kommt nur mit Registered-Speicher zurecht (vergleiche Blickpunkt ab Seite 172). Entsprechende Module sind vergleichsweise selten und etwas langsamer als der im Heimanwender-Bereich übliche „Unbuffered"-Speicher. Der P4 Extreme Edition benötigt keinen Registered-Speicher. Zudem ist er für den Sockel 478 konzipiert und arbeitet daher nach einem BIOS-Update theoretisch mit allen aktuellen Canterwood- oder Springdale-Platinen (i875P und i865PE) zusammen. Alle Mainboards von MSI, Asus, Epox und Gigabyte sind offiziell für den Betrieb mit dem neuen P4 freigegeben. Sollte sich ein Hersteller nicht an die vorgegebenen Spezifikationen von Intel gehalten haben, kann es allerdings passieren, dass die Extreme-CPU die Spannungsregler der Platine überlastet. Im Zweifelsfall informieren Sie sich über die Webseite oder Hotline des Herstellers darüber, ob Ihr Mainboard für die neue CPU geeignet ist.

GIB ALLES!

Die wichtigste Frage ist, was der zusätzliche Zwischenspeicher bei Spielen bringt und ob der Pentium 4 Extreme Edition AMDs Athlon 64 und Athlon 64 FX hinter sich lassen kann. In unseren Spiele-Benchmarks macht der neue P4 eine gute Figur: In den meisten Tests liegen Athlon 64 3200+ und P4 Extreme 3.200 MHz etwa gleichauf. Dem direkten Konkurrenten Athlon 64 FX-51 muss sich Intels Neuling allerdings geschlagen geben: Bei den meisten aktuellen Spielen ist die AMD-CPU bis zu elf Prozent schneller. Nur bei *Elite Force 2* kann sich die P4-Neuauflage an die Spitze setzen. Gegenüber dem Pentium 4 C mit 3.200 MHz sieht es für die Extreme-Version schon besser aus. Bei *Unreal Tournament 2003 (dt.)* liefert diese ein neun Prozent besseres Ergebnis ab als Intels bisheriges Top-Modell. Der Athlon XP 3200+ fällt noch weiter zurück und ist im Durchschnitt rund 17 Prozent langsamer als der Pentium 4 Extreme Edition.

PREISK(R)AMPF

Der Pentium 4 ist in der Extreme Edition nicht nur be-



Sau-Preis!

Wir haben die Preise für aktuelle Spitzen-Prozessoren samt passendem Mainboard und Speicher miteinander verglichen.

Foto: action press

Pentium-4-EE-System	
Pentium 4 Extreme Edition 3.200 MHz	Ca. € 1.149,-
Mainboard mit Canterwood-Chipsatz	Ca. € 184,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	Ca. € 278,-
Gesamtpreis	**Ca. € 1.611,-**

Athlon-64-System	
Athlon 64 3200+ (2.000 MHz)	Ca. € 419,-
Mainboard mit K8T800-Chipsatz	Ca. € 154,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	Ca. € 278,-
Gesamtpreis	**Ca. € 851,-**

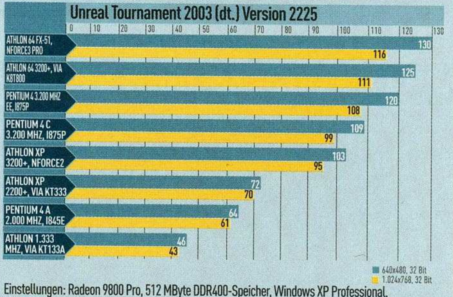
Athlon-64-FX-System	
Athlon 64 FX-51 (2.200 MHz)	Ca. € 829,-
Mainboard mit Nforce3-Pro-Chipsatz	Ca. € 189,-
2x512 MByte DDR400-Registered-Speicher	Ca. € 298,-
Gesamtpreis	**Ca. € 1.316**

Athlon-XP-System	
Athlon XP 3200+ (2.200 MHz)	Ca. € 359,-
Mainboard mit Nforce2-Ultra-400-Chipsatz	Ca. € 79,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	Ca. € 278,-
Gesamtpreis	**Ca. € 716,-**

Pentium-4-C-System	
Pentium 4 C 3.200 MHz	Ca. € 459,-
Mainboard mit Springdale-Chipsatz	Ca. € 149,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	Ca. € 278,-
Gesamtpreis	**Ca. € 886,-**

Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bieten die Kombinationen aus CPU, Mainboard und Speicher mit Athlon 64 3200+ und Athlon XP 3200+. Der Pentium 4 Extreme Edition mit 3.200 MHz und AMDs Athlon 64 FX-51 sind derzeit zu teuer.

WANN LOHNT ES SICH AUFZURÜSTEN?



Einstellungen: Radeon 9800 Pro, 512 MByte DDR400-Speicher, Windows XP Professional, DirectX 9.0b

Fazit: Bei UT 2003 (dt.) dominieren Athlon 64 FX und Athlon 64. Der Pentium 4 EE schlägt bei diesem Test den ursprünglichen Pentium 4 immerhin um zehn Prozent.

TOP-PROZESSOREN IM VERGLEICH



Einstellungen: 1.024x768, Radeon 9800 Pro, 512 MByte DDR400-Speicher, Windows XP Professional, DirectX 9.0b

Fazit: P4 EE und Athlon 64 3200+ liegen in Serious Sam 2 etwa gleichauf. Bei Elite Force 2 geht die Intel-CPU erstmals in Führung. Abgeschlagen: der Athlon XP 3200+.

INTERVIEW

„WIR DENKEN ÜBER WEITERE EXTREME EDITIONS NACH."

Intels Pressesprecher Markus Weingartner stellte sich unseren Fragen.



»Heintje: Autogrammkarte.«

PC ACTION Bleibt es bei dem Pentium 4 Extreme Edition mit 3,2 GHz oder sind weitere Modelle mit höheren Taktraten geplant?

WEINGARTNER: Wir denken momentan über weitere Extreme Editions nach. Ob und wann diese kommen, haben wir noch nicht entschieden.

PC ACTION Der Athlon 64 bietet die Stromsparmaßnahme Cool'n'Quiet. Ist eine ähnliche Technik auch für Intel-Prozessoren geplant?

WEINGARTNER: Ja, es gibt schon seit langem Überlegungen, die Desktop-CPUs von unseren Mobilprozessoren „lernen zu lassen" und Stromsparmaßnahmen zu integrieren. Im Prescott wird eine solche Technik allerdings noch nicht enthalten sein.

Nur bei Elite Force 2 (Q3-Engine) ist der neue P4 schneller als der Athlon 64 FX.

sonders schnell, sondern auch besonders teuer. So werden erste CPUs mit 3.200 MHz im Einzelhandel für über 1.100 Euro angeboten. Der ursprüngliche Pentium 4 C mit 3.200 MHz ist um die Hälfte billiger. Auch im Preisduell der Server-Desktop-Hybriden hat Intels Neuer das Nachsehen gegenüber dem Athlon 64 FX-51. Letzterer kostet „nur" etwa 800 Euro. Dafür sind die Mainboards mit Springdale-Chipsatz (i865PE) günstiger als die Sockel-940-Platinen des aktuellen Athlon 64 FX. Der Athlon 64 3200+ ist zwar ebenfalls kein Schnäppchen, bei einem Preis von etwa 400 Euro bietet er aber das deutlich bessere Preis-Leistungs-Verhältnis. Details zum Preis-Vergleich zwischen aktuellen Top-CPUs finden Sie im Extrakasten „Der Preis ist heiß".

KALTER KAFFEE?

Wenn die Feiertage vorbei sind, dürften alle aktuellen CPUs im Preis fallen. Zudem wirft bereits der Nachfolger des Pentium 4 seinen Schatten voraus: Im ersten Quartal 2004 will Intel eine neue CPU mit dem Codenamen Prescott in die Händlerregale schaufeln. Diese ermöglicht dank des feineren Herstellungsverfahrens höhere Taktraten. Bis Mitte nächsten Jahres sind Prescott-CPUs mit 3.800 MHz geplant. Zunächst soll das neue Modell für den P4-Sockel 478 erscheinen. Aktuelle Platinen mit Springdale- oder Canterwood-Chipsatz (i865PE und i875P) von Gigabyte sind nach einem BIOS-Update für den Prescott gerüstet; bei anderen Herstellern sieht es ähnlich gut aus. Im kommenden Jahr will Intel dann den neuen Sockel 775 für den P4-Nachfolger präsentieren. Wie lange Intel den Prescott für beide Sockel anbieten wird und wann der Sockel 775 den Sockel 478 komplett ablöst, ist noch ungewiss.

FAZIT: GEDULD BEWAHREN

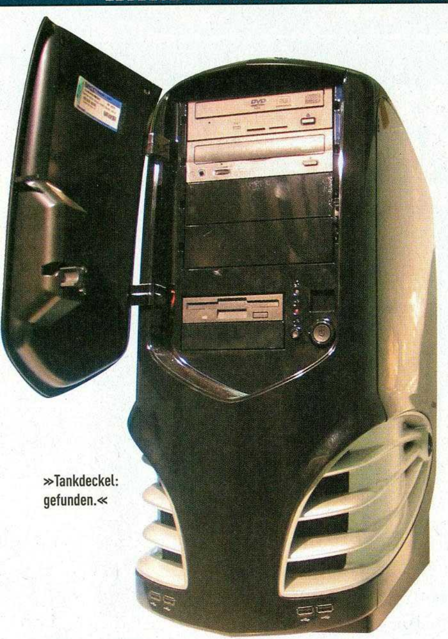
Der Pentium 4 Extreme Edition ist zwar sehr schnell, aber noch zu teuer, um für Spieler interessant zu sein. Der Athlon 64 bietet derzeit die gleiche Spieleleistung zum günstigeren Preis. Sobald der P4-Nachfolger Prescott verfügbar ist, wird der Extreme-Kollege im Preis fallen – und dadurch lohnenswert sein. DANIEL MÖLLENDORF

AKTUELLE PROZESSOREN VON AMD UND INTEL IM VERGLEICH



	Pentium 4	Pentium 4 EE	Pentium 5*	AMD Athlon 64	Athlon 64 FX
Codename	Northwood	Nicht bekannt	Prescott	Clawhammer	Sledgehammer
Sockel	Sockel 478	Sockel 478	Sockel 478/775	Sockel 754	Sockel 940
Speicherart	Abhängig vom Chipsatz	Abhängig vom Chipsatz	Abhängig vom Chipsatz	DDR400/333/266/200	DDR400/333/266/200
Populäre Chipsätze	i875P, i865PE, Via PT800, Sis 655FX	i875P, i865PE, Via PT800, Sis 655FX	Noch nicht bekannt	Nforce3, VIA K8T800	Nforce3, VIA K8T800
Adressierbarer Speicher	4 GByte (32 Bit, physisch 36 Bit)	4 GByte (32 Bit, physisch 36 Bit)	4 GByte (32 Bit, physisch 36 Bit)	1.024 GByte (40 Bit, virtuell 48 Bit)	1.024 GByte (40 Bit, virtuell 48 Bit)
Taktfrequenzen	1.600 bis 3.200 MHz	3.200 MHz	2.800 bis 4.000 MHz	2,0 GHz (3200+)	2,2 GHz (FX-51)
Maximale Verlustleistung	82 Watt (3.200 MHz)	94 Watt (3.200 MHz)	Noch nicht bekannt	89 Watt (3200+)	89 Watt (FX-51)
Registerbreite Integer	32 Bit	32 Bit	32 Bit	64 Bit	64 Bit
L1-Cache	8 kByte	8 kByte	16 kByte	64 kByte	64 kByte
L2-Cache	512 kByte	512 kByte	1.024 kByte	1.024 kByte	1.024 kByte
L3-Cache	–	2.048 kByte	–	–	–
Transistoren	55 Millionen	169 Millionen	Noch nicht bekannt	105,9 Millionen	105,9 Millionen
Befehlssatz-Erweiterungen	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2, SSE3	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2
Herstellungsprozess	130 Nanometer	130 Nanometer	90 Nanometer	130 Nanometer	130 Nanometer
Besonderheiten	Hyper Threading	Hyper Threading, L3-Cache	Besseres Hyper Threading	Cool'n'quiet	–

*Keine offiziellen Angaben; alle Daten beruhen auf Schätzungen.


»Tankdeckel: gefunden.«

Schwarzes Gold



Das ist der Renner. Der AURORA EXTREME ist der schnellste Serien-PC Deutschlands. Dafür kostet er die Welt.

Der irische PC-Hersteller Alienware macht sich seit einem Jahr bereits einen Namen mit besonders leistungsstarken und sehr gut ausgestatteten Spiele-PCs. Jetzt setzen die Tüftler von der grünen Insel AMDs neuen Athlon FX-51 in ihre Komplett-PCs ein. Wir haben eines der neuen Modelle in unser Testlabor geschaufelt und auf Spieletauglichkeit geprüft.

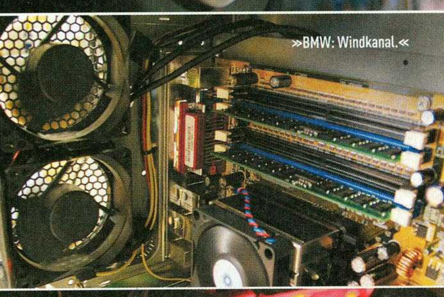
DA SCHAU HER!

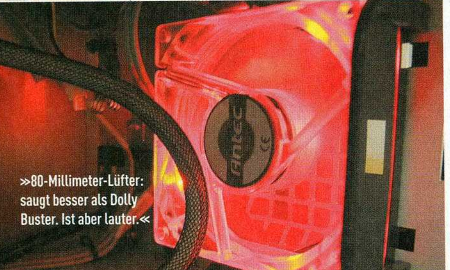
Im Aurora Extreme verwendet Alienware den brandaktuellen Athlon FX-51 mit 64-Bit-Technik und einer Taktrate von 2,2 GHz. Ein Aluminium-Kühler mit Kupferkern kühlt den Prozessor auf 51 Grad herunter. Fünf Gehäuse-Lüfter mit einem Durchmesser von jeweils 80 Millimetern senken das Klima im Tower auf angenehme 29 Grad. Die gute Kühlung hat allerdings ihren Preis: Der **Aurora Extreme** produziert eine unangenehme Lautstärke von 5,6 Sone. Alienware hätte hier mit einer Lüftersteuerung für Abhilfe sorgen können. Die Grafikausgabe übernimmt eine 3D-Platine mit Nvidias Geforce FX 5950 Ultra. Die Sonderedition rechnet laut Alienware aber nicht mit den Standard-Taktfrequenzen von 475 MHz/475 MHz DDR (Chip/Speicher), sondern mit 510 MHz/490 MHz DDR. In unserem Testrechner wurde der Grafikchip über den Treiber auf 500 MHz übertaktet, während der Grafikspeicher noch mi den regulären 475 MHz lief. Nicht nur der Prozessor und die 3D-Platine sind auf Höchstleistung getrimmt, auch die beiden 80-Gigabyte-Festplatten von Seagate (**Barracuda 7200.7**) tragen zur hohen System-Performance bei. Die Serial-ATA-Lauf-werke sind per RAID-0 zu einem logischen 160-Gigabyte-Laufwerk ver-bunden und erreichen eine Zugriffszeit von 12,3 Millisekunden. Pro Sekunde übertragen sie durchschnittlich 67 MByte Daten. Als optischer Datenspeicher spannt man den DVD-Brenner **DVR-106D** von Pioneer ein (DVD-R und DVD+R). Um den guten Ton kümmert sich Creatives **Sound Blaster Audigy 2 ZS 7.1**. Die Soundkarte liefert in Spielen hervorragenden Umgebungsklang dank des 3D-Klangstandards EAX Advanced HD.

LASS JUCKEN, KUMPEL!

Im Leistungscheck siegt der **Aurora Extreme** auf ganzer Linie. Den Direct3D-Benchmark mit der *UT 2003*-Engine stellt der Traum-Rechner mit sagenhaften 123 Bilder pro Sekunde dar. Schalten wir Kantenglättung (2x) und den anisotropen Filter (4x) ein, sind es immer noch stolze 79 Bilder pro Sekunde. Für PC-Spieler ist der **Aurora Extreme** eine sichere, wenn auch teure Investition: Die Hardware-Komponenten passen perfekt zusammen, bei 3D-Performance und Gesamtleistung erreicht der Rechner Spitzenwerte. Ein paar Kritikpunkte gibt es allerdings auch. Die Seitenwand des Gehäuses ist sehr empfindlich und nicht für häufige Bastelorgien ausgelegt. Außerdem ist der PC mit 24 Kilogramm nicht gerade ein Fliegengewicht und für LAN-Party-Besuche nur bedingt empfehlenswert. Für die lauten Lüfter oder die fehlende Lüftersteuerung ziehen wir ein paar Punkte ab. Fazit: Der **Aurora Extreme** ist ein ausgereifter Hochleistungs-PC mit den feinsten Hardware-Komponenten, die Sie kaufen können. Leider hat der teure Rechner auch Macken, glükklicherweise nur kleine. *(bh)*


Der Schädel eines Außerirdischen ist das Markenzeichen von Alienware.


»BMW: Windkanal.«



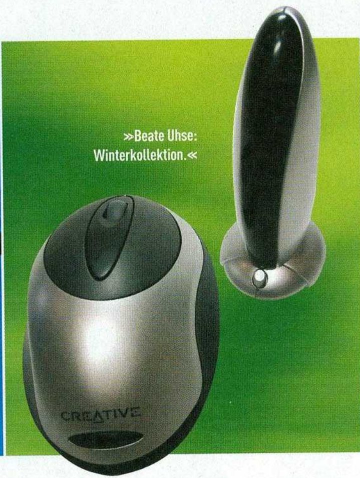
»80-Millimeter-Lüfter: saugt besser als Dolly Buster. Ist aber lauter.«

Produktname:	Aurora Extreme
	
Hersteller:	Alienware
Webseite:	www.alienware.de
Info-Telefon:	08 00-1 00 50 79
Preis:	Ca. € 3.590,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Prozessor:	AMD Athlon FX-51
Mainboard (Chipsatz):	Asus SK8N (Nvidia Nforce3)
Speicher:	1.024 MByte DDR400 (CL3 ECC)
Grafikkarte:	Geforce FX 5950 Ultra
Festplatte:	2x Seagate 7200.7 (80 GByte)
DVD-Brenner:	Pioneer DVR-106D (4x DVD+R, 4x DVD-R)
Ausstattung:	88%
Eigenschaften:	91%
Leistung:	93%
Gesamt:	90%

„Besonders gut ausgestatteter, sauschneller Design-PC für Spieler. Aber recht teuer und laut."



»Scrabble: Null Punkte.«



»Beate Uhse: Winterkollektion.«



»Dieter Bürgi warnt: Lochfraß!«

Sharkoon Luminous Keyboard 3

Sie ist vergleichsweise schwer, hat eine lange Leitung und sieht im Dunkeln einfach besser aus – wir reden hier nicht von Dolly Buster, sondern von einer neuen Leucht-Tastatur. Die Zielgruppe? PC-Spieler und Redakteure, die gerne auch nachts in Dunkelheit arbeiten, ohne sich ständig zu vertippen. Die Tastatur besitzt lediglich einen PS/2-Anschluss und einen Schalter, um die Beleuchtung abzustellen. Das Kabel ist mit zwei Metern ausreichend lang, auf programmierbare Zusatztasten hat Sharkoon verzichtet. Im Praxiseinsatz erweist sich der Druckpunkt der Tasten als zu weich. Ist der coole Leuchteffekt eingeschaltet, bleiben die schwarz bedruckten Tasten stets lesbar. Ego-Shooter-Experten stören sich an der „Fn"-Taste unter der Eingabetaste. Die ist so überflüssig wie ein Kropf und man verwechselt sie leicht mit der „Shift"-Taste daneben. Fazit: Endlich eine Leucht-Tastatur mit akzeptablen Tasten und gutem Layout, aber hohem Preis. Multimedia-Knöpfe und ein USB-Stecker hätten unsere Wertung verbessert. *(bh)*

Produktname:	Luminous Keyboard 3
Hersteller:	Sharkoon
Preis/Termin:	€ 49,-/erhältlich
Webseite:	www.sharkoon.de
Telefon:	0 03 53-14 38 00 00
Preis/Leistung:	Befriedigend

AUSSTATTUNG: 74%
EIGENSCHAFTEN: 81%
LEISTUNG: 82%
GESAMT: **76%**

„Blau leuchtende Standard-Tastatur mit PS/2-Anschluss. LAN-Party-tauglich!"

Mouse Wireless Optical 3000

Die Mouse Wireless Optical 3000 gehört zu Creatives neuer Serie. Das handliche Eingabegerät gibt die Bewegungsdaten an einen Funk-Empfänger weiter, der per USB mit dem Rechner verbunden wird. Das Kabel bis zum Empfänger misst gerade mal 1,5 Meter. Mit der Mouse Wireless Optical 3000 können Links- und Rechtshänder arbeiten, allerdings besitzt sie nur drei Tasten und ein Mausrad. Das Gerät ist nach oben stark abgerundet und bietet deshalb nur wenig Ablagefläche für die Handfläche – zu wenig für große Hände. Die Verarbeitungsqualität ist ordentlich. Der optische Sensor arbeitet mit 800 dpi sehr genau und setzt selbst schnelle Bewegungen direkt und mit äußerst geringer Verzögerung um. Im Gegensatz zur Funkmaus-Referenz MX-700 Cordless Optical von Logitech (89 %, ca. 90 Euro) kann Creatives Nager nicht mit einer integrierten Ladestation punkten. Die Funkreichweite der Maus überrascht dagegen positiv – neun Meter Entfernung zum Empfänger sind kein Problem. Da hält selbst die MX-700 nicht mit. *(bh)*

Produktname:	Mouse Wireless Optical 3000
Hersteller:	Creative
Preis/Termin:	€ 29,-/erhältlich
Webseite:	de.europe.creative.com
Telefon:	0 03 53-14 38 00 00
Preis/Leistung:	Sehr gut

AUSSTATTUNG: 73%
EIGENSCHAFTEN: 84%
LEISTUNG: 82%
GESAMT: **80%**

„Günstige Funkmaus mit kleinen Designmacken, aber guter Spiele-Performance"

Chenbro Gaming Bomb

Es muss nicht immer beige sein. Wer seinen PC mit dem Weihnachtsgeld optisch aufmöbeln möchte, greift zu Chenbros PC-Gehäuse namens Gaming Bomb. Das 8,2 Kilogramm schwere Rechner-Ungetüm besteht aus Stahl und ist vor allem eines: robust. Die Seitentür sichert ein Schiebehebel. Damit Ihnen auf der nächsten LAN keiner die Grafikkarte aus dem PC klaut, können Sie das Gehäuse sogar per Schloss sichern. Im Inneren geht Chenbro ebenfalls auf Nummer Sicher und setzt an der Rückenwand einen fetten 120-Millimeter-Lüfter ein. Die Luft zirkuliert gut und kühlt damit die PC-Komponenten. Wir haben aus dem Gaming-Bomb-Tower einen High-End-PC gebaut, um uns ein Bild von der Lautstärke und der Wärme-Entwicklung zu machen. Mit 6,0 Sone ist Chenbros stahlharter Bursche kein Leisetreter. Als stummer Wohnzimmer-PC taugt er nicht. Dank schlanker 60 Euro empfinden wir das Angebot dennoch als fair. Eine separate Seitenwand mit Fenster können Sie bei www.pc-icebox.de übrigens für 17 Euro nachordern. *(bh)*

Produktname:	PC61166 (Gaming Bomb)
Hersteller:	Chenbro
Preis/Termin:	€ 60,-/erhältlich
Webseite:	www.pc-icebox.de
Telefon:	09 11-9 99 27 50
Preis/Leistung:	Gut

AUSSTATTUNG: 82%
EIGENSCHAFTEN: 79%
LEISTUNG: 72%
GESAMT: **78%**

„Blickfang: farbiges PC-Gehäuse mit eingebautem Lüfter"

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Tachyon G9600 Pro	Tyan	Radeon 9600 Pro	Ca. € 169,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz DDR	79%
Atlantis 9600 Pro	Sapphire	Radeon 9600 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz DDR	79%
Radeon 9600 Pro Bravo Edition	Powercolor	Radeon 9600 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/340 MHz DDR	77%
Radeon 9600 Pro	Connect 3D	Radeon 9600 Pro	Ca. € 170,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz DDR	76%
V9560	Asus	Geforce FX 5600	Ca. € 190,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/300 MHz DDR	71%
FX5600-VTDR128	MSI	Geforce FX 5600	Ca. € 190,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/275 MHz DDR	71%
Tornado FX 5600	Innovision	Geforce FX 5600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/275 MHz DDR	70%
3D Prophet 9600	Hercules	Radeon 9600	Ca. € 189,-	64 MByte DDR-SDRAM	325/200 MHz DDR	69%
FX5600-TD256	MSI	Geforce FX 5600	Ca. € 180,-	256 MByte DDR-SDRAM	325/200 MHz DDR	69%
SP8831DV	Sparkle	Geforce FX 5600	Ca. € 159,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/275 MHz DDR	69%
WinFast A340 Ultra TD	Leadtek	Geforce FX 5200 Ultra	Ca. € 150,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz DDR	68%

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

MODELL	HERSTELLER	3D-CHIP	PREIS	SPEICHER	TAKTUNG CHIP/SPEICHER	WERTUNG
Atlantis Rad. 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz DDR	90%
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 500,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz DDR	90%
Mystify 5900 Ultra	Terratec	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 500,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz DDR	89%
Excalibur Radeon 9800 Pro	Enmic/HIS	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128 MByte DDR-SDRAM	380/340 MHz DDR	88%
FX5900U-VTD256	MSI	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 549,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz DDR	88%
Ultra/1600 XP Cool FX	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 849,-	256 MByte DDR-SDRAM	500/450 MHz DDR	88%
FX Ultra/1200 XP Golden Sample	Gainward	Geforce FX 5900	Ca. € 350,-	128 MByte DDR-SDRAM	440/450 MHz DDR	88%
FX5900-TD128	MSI	Geforce FX 5900	Ca. € 430,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/425 MHz DDR	87%
Atlantis Radeon 9800	Sapphire	Radeon 9800	Ca. € 290,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/290 MHz DDR	87%
Aeolus FX5900 Ultra	Aopen	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 499,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz DDR	87%

DER EINSTEIGER-PC € 780,-

Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Floppy-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 84,-	www.norskit.de	07 00-66 77 54 80
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 13,-	www.pc-icebox.de	09 11-9 99 27 50
Mainboard	Chaintech 7NJL3 (Nforce2 400)*	€ 74,-	www.alternate.de	0 18 05-90 50 40
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333, 256 MByte, CL2,5	€ 47,-	www.norskit.de	07 00-66 77 54 80
Grafikkarte	Terratec Geforce4 Ti-4200, 64 MByte	€ 105,-	www.avitos.de	0 18 05-60 60 65
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 32,-	www.nordpc.com	0 38 31-3 03 60
Festplatte	Seagate ST360015A (60 GByte)	€ 77,-	www.norskit.de	07 00-66 77 54 80
Netzteil	Intertech 350 Watt	Im Gehäuse verbaut		–
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 83,-	www.e-bug.de	0 51 87-3 00 60 40

DER PREISTIPP-PC € 1.061,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 189,-	www.kmelektronik.de	0 71 59-94 31 11
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	0 21 03-25 57 14
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 78,-	www.mindfactory.de	0 44 21-9 13 11 70
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 92,-	www.wichmann-edv.de	05 31-2 81 99 13
Grafikkarte	Powercolor Radeon 9600 Pro, 128 MByte	€ 138,-	www.nordpc.com	0 38 31-3 03 60
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-	www.mixcomputer.de	0 18 05-79 28 70
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 70,-	www.mindfactory.de	0 44 21-9 13 11 70
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 69,-	www.ichbinleise.de	0 71 57-53 53 99
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-	www.frozen-silicon.de	0 51 08-6 42 02 00

DER HIGH-END-PC € 2.896,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS	WEBADRESSE	TELEFON
Prozessor	Athlon 64 FX-51	€ 886,-	www.e-bug.de	0 51 87-30 06 04
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 45,-	www.pc-icebox.de	09 11-9 99 27 50
Mainboard	Asus SK8N (Nforce3, Sockel 940)	€ 199,-	www.mindfactory.de	0 44 21-9 13 11 70
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, CL2, ECC	€ 388,-	www.alternate.de	0 18 05-90 50 40
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro U.E., 256 MByte	€ 465,-	www.norskit.de	07 00-66 77 54 80
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 222,-	www.atelco.de	08 00-1 14 44 44
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 190,-	www.mixcomputer.de	0 18 05-79 28 70
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 450W	€ 91,-	www.pc-icebox.de	09 11-9 99 27
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 145,-	www.blacknoise.de	0 51 87-30 06 04

MAINBOARDS – SOCKEL 754 (ATHLON 64)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	CHIPSATZ	AGP/PCI/DMA	WERTUNG
K8X800 Pro II	Albatron	Ca. € 140,-	VIA K8T800	AGP8X/6/DMA133	90%
K8V Deluxe	Asus	Ca. € 150,-	VIA K8T800	AGP8X/5/DMA133	89%
K8VNXP	Gigabyte	Ca. € 185,-	VIA K8T800	AGP8X/5/DMA133	89%
K8NNXP	Gigabyte	Ca. € 200,-	Nvidia Nforce 3	AGP8X/5/DMA133	88%
AN50R	Shuttle	Ca. € 150,-	Nvidia Nforce 3	AGP8X/5/DMA133	87%

MAINBOARDS – SOCKEL 478 (PENTIUM 4)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	CHIPSATZ	AGP/PCI/DMA	WERTUNG
P4P800	Asus	Ca. € 155,-	Intel i865PE	AGP8X/5/DMA133	88%
Lanparty i875P	DFI	Ca. € 180,-	Intel i875P	AGP8X/5/DMA133	86%
P4C800	Asus	Ca. € 200,-	Intel i865PE	AGP8X/5/DMA133	86%
865PE Neo2-FIS2R	MSI	Ca. € 170,-	Intel i865PE	AGP8X/5/DMA133	85%
875P Neo2-FIS2R	MSI	Ca. € 190,-	Intel i875P	AGP8X/5/DMA133	84%

MAINBOARDS – SOCKEL A (ATHLON XP)

MODELL	HERSTELLER	PREIS	CHIPSATZ	AGP/PCI/DMA	WERTUNG
AK79D-400 Max	Aopen	Ca. € 130,-	Nforce 2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	91%
A7N8X Deluxe (Rev. 2.0)	Asus	Ca. € 120,-	Nforce 2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	91%
K7N2 Delta-ILSR	MSI	Ca. € 115,-	Nforce 2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	89%
Lanparty NFII Ultra	DFI	Ca. € 170,-	Nforce 2 Ultra 400	AGP8X/5/DMA133	89%
CT-7NJS Zenith	Chaintech	Ca. € 180,-	Nvidia Nforce 2	AGP8X/5/DMA133	89%

MONITORE

MODELL	HERSTELLER	GRÖSSE	PREIS	ANSCHLUSS	HORIZ.-FREQUENZ	WERTUNG
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	85%
VP171b	Viewsonic	17"	€ 600,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	85%
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	81%
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	81%
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	79%
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	79%
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2xD-Sub	30-130 kHz	79%
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	79%

SOUNDKARTEN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	3D-SOUND	WERTUNG
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 250,-	EAX AHD, A3D	90%
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 220,-	EAX AHD, A3D	89%
SB Audigy 2	Creative	€ 85,	EAX AHD, A3D	86%
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 89,-	EAX, A3D	73%
Muse 5.1 DVD	Hercules	€ 89,-	EAX, A3D	73%

LAUTSPRECHERSYSTEME

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ART	LEISTUNG RMS	ANSCHLUSS	WERTUNG
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	89%
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	89%
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	89%
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	89%
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	88%
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	85%
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	85%

MÄUSE

MODELL	HERSTELLER	PREIS	TASTEN	ANSCHLUSS	WERTUNG
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	89%
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	89%
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	85%
Mystify Razer Boomslang 2.500	Terratec/Kärna	€ 54,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	84%
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	81%

TASTATUREN

MODELL	HERSTELLER	PREIS	ANSCHLAG	ANSCHLUSS	WERTUNG
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	86%
EluminX Leucht-Tastatur	Auravision	€ 99,-	Leicht	PS/2	84%
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	83%
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	81%
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	81%

GLADIATOR
SCHWERT DER RACHE™

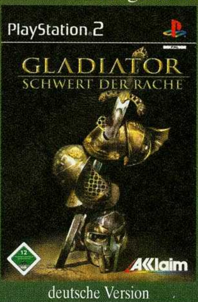
„Schon lange hat mich kein Spiel dermaßen positiv überrascht wie Gladiator: Schwert der Rache.“ ***(OXM 11/03)***

ELITE

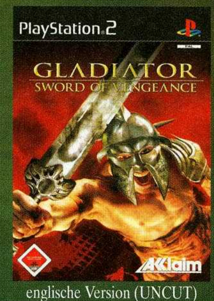
85%

Verfügbar in zwei Versionen





deutsche Version



englische Version (UNCUT)









WWW.ACCLAIM.de

LIES MICH!

PC GAMES HARDWARE: 3D-SONDERHEFT

Vermischtes | Seit *Toy Story* und *Jurassic Park* sind 3D-Grafiken in aller Munde. Mit dem neuen Sonderheft unseres Schwestermagazins *PC Games Hardware* bekommen Sie jetzt Gelegenheit, selbst beeindruckende Renderings für Wallpaper oder Ihre Internet-Galerie zu erstellen oder fantastische, virtuelle Welten mit animierten Objekten und hollywoodreifen Spezialeffekten zu erschaffen. *3D für Einsteiger* ist ab sofort mit zwei prall gefüllten CDs für € 7,50 erhältlich. (CS)
Info: www.pcgameshardware.de



»Anonyme Alkoholiker: Clubmagazin.«

VERMEER 2

WiSim | Ascaron und Take 2 haben neue Details zum zweiten Teil der Wirtschaftssimulation bekannt gegeben. *Vermeer 2* soll im Frühjahr 2004 in den Handel kommen und 30 Euro kosten. Ihre Aufgabe ist es, gegen Ende des Ersten Weltkriegs rund um den Globus Plantagen aufzubauen, Waren zu produzieren und diese gewinnbringend zu verkaufen. Mit dem Gewinn ersteigern Sie wertvolle Gemälde, um die gestohlene Kunstsammlung Ihres Onkels zu komplettieren. Warum der ganze Stress? Damit dieser Sie als Alleinerbe einsetzt! (CS)
Info: www.ascaron.de



»Nur für den Eigenbedarf: Hanfplantage.«

FALLOUT 3

Rollenspiel | Schlechte Nachrichten für Rollenspiel-Fans! Wie die Designer John Deiley und Damien Foletto in ihrem Forum bekannt gaben, hat die finanziell angeschlagene Spielefirma Interplay ihr legendäres Entwicklerteam Black Isle Studios (u. a. *Fallout*, *Fallout 2*, *Baldur's Gate*) aufgelöst. Damit ist die Entwicklung von *Fallout 3*, das bereits zur Hälfte fertig gestellt war, vorerst beendet. Interplay begründet diesen Schritt damit, sich zukünftig mehr auf den Konsolenmarkt konzentrieren zu wollen. (CS)
Info: www.interplay.com

BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Die vielen Spiele-Veröffentlichungen zu Weihnachten ...

- ... INTERESSIEREN MICH NICHT DIE BOHNE. 4,9%
- ... FINDE ICH DOOF, WEIL ICH GAR KEINE ZEIT FÜR ALL DIE SPIELE HABE. 45,1%
- ... FINDE ICH SUPER. 50%



»Dom Rep 2004: Strände zugebaut.«

»John Wayne: falsche Waffe.«

Bau keinen Mist!

Wenn Sie's bei PORT ROYALE 2 zu Ruhm und Reichtum bringen wollen, brauchen Sie viele Siedlungen. Sonst enden Sie im Schuldturm – oder als Schaschlik.

WiSim | Das war klar: Nach dem erfolgreichen Vorgänger aus dem letzten Jahr verschlägt es Sie in *Port Royale 2* erneut in die Karibik des 17. Jahrhunderts. Dort kloppen sich immer noch Spanier, Holländer, Franzosen und Tommys. Als fliegender Händler pendeln Sie mit 16 Schiffstypen zwischen 60 Städten. Falls die Kohle stimmt, basteln Sie Ihre eigenen Siedlungen, nehmen Aufträge von Königen, Händlern und Diplomaten an und verdingen sich als Piratenjäger. Freuen Sie sich auf taktische Seeschlachten im edlen 3D-Gewand. Neben dem Endlosspiel sorgen ab Frühjahr 2004 acht Szenarien für Abwechslung. CHRISTIAN BIGGE
Info: www.ascaron.com/d/portroyale2



»Diese BU ist kürzer als Fränkels Gemächt.«

Mechs gut!

Die Entwickler von SILENT STORM: SENTINELS legen sich für ihr Add-on mächtig ins Zeug.

Rundenstrategie | Knobel-Titel sind rar gesät. Deshalb haben nicht nur wir uns gefreut, als vor kurzem Nival Interactives *Silent Storm* erschien. Hier darf der Spieler den Zweiten Weltkrieg endlich mal ein wenig anders erleben. Mit Wehrmachts-Mechs durch die Gegend stapfen – das hat schon was! Schon für das Frühjahr 2004 wurde nun ein Add-on namens *Silent Storm: Sentinels* angekündigt. Dieses enthält nicht nur eine komplette Kampagne mit neuen Waffen, Charakteren und so weiter. Erstmals wird auch die Verlässlichkeit Ihres Arsenals simuliert. So kommt es dann schon mal vor, dass beispielsweise Ihr Maschinengewehr streikt. Wem das zu arg klingt, den können wir beruhigen. Nival Interactive gab auch bekannt, dass sich die Spiel-Komplexität vom Zocker selbst regeln lassen wird. AHMET ISCITÜRK
Info: www.nival.com

Ein echtes Abo-Brett

Wenn Sie jetzt PC ACTION abonnieren, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön ein bedrucktes Speedpad der Firma Compad (www.speedpad.de, www.clanpad.de).



Profispieler wissen es längst: Mit einem guten Mousepad gleitet die Maus leichter und arbeitet genauer. Ehemals für Kugelmäuse erfunden, sind Mousepads mittlerweile auch unter optischen Mäusen Pflicht – die nützlichen Hartplastikbretter verringern den Reibungswiderstand der Maus und lassen die optischen Schreibtischnager dank spezieller Reflektionseigenschaften noch präziser arbeiten.

Wenn Sie PC ACTION abonnieren, erhalten Sie ein ganz spezielles Profi-Mousepad: Das Transclear-Speedpad von Compad ist eine extrem flache und formstabile Polymerplatte mit einer robusten und kratzbeständigen Beschichtung. Spezielle, versenkte Silikonnoppen auf der Rückseite des Speedpads sorgen dafür, dass dieses sehr flach und absolut rutschfest ist.

Der absolute Clou: Das Speedpad wurde eigens für PC-ACTION-Fans mit dem konkretkrassen Äktschn-Män-Motiv bedruckt. Besonders hervorzuheben: Der Aufdruck wird von hinten auf das Pad aufgetragen – dadurch nutzt sich der Aufdruck niemals ab und die exzellenten Gleit- und Reflexionseigenschaften des Speedpads bleiben voll erhalten.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

PC ACTION SPEEDPAD (Art.-Nr. 002351)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA JA 03



„Raab-Doubel: Noch dümmer."

Wer Quick-Power-Dingenskirchen aktiviert, gewinnt beim Rechnerstart einige Sekunden.

Wundern Sie sich nicht über schlechte PC-Leistung, wenn die Festplatte so stark fragmentiert ist. Das Windows-Programm „Defragmentierung" schafft Abhilfe.

Wir haben doch keine Zeit!

Ihr WINDOWS XP braucht länger zum Booten als Stefan Raab für den ersten Lacher? Bei TV Total hilft nur ausschalten, beim Rechnerproblem hilft PC ACTION.

Ein PC startet in zwei Abschnitten. Im ersten Teil bestimmt das BIOS der Hauptplatine, welche Komponenten initialisiert und konfiguriert werden. In der zweiten Etappe lädt der PC das Betriebssystem – bei vielen Lesern ist das mittlerweile Windows XP. Nur wenige Spieler wissen, dass sie den PC-Start durch kleine Optimierungen drastisch verkürzen können. Mit wenigen Handgriffen ist der Rechner dann selbst nach einem Absturz schnell wieder einsatzbereit.

UND SO GEHT'S!

Bei jedem PC-Start werden bestimmte Prozeduren immer wieder ausgeführt. Im BIOS stellen Sie diese Zeiträuber leicht ab. Drücken Sie dazu beim Start des Computers die Taste „Entf", um in das BIOS-Menü zu gelangen. Wählen Sie dann „Advanced" – „Advanced BIOS Features" und stellen Sie „Quick Power On Self Test" auf „Enabled". Dadurch wird der Speicher beim Rechnerstart nur einmal und nicht dreimal geprüft. Die Option „Boot Up Floppy Seek" setzen Sie auf „Disabled", damit verhindern Sie, dass der PC nach einem Diskettenlaufwerk sucht. Auch die Bootreihenfolge entscheidet darüber, wie lange Sie nach dem Einschalten vor der Kiste hocken. Da Windows XP von der Festplatte geladen wird, stellen Sie das Datenlager in der Bootreihenfolge an die erste Stelle. Bei älteren BIOS-Versionen setzen Sie die BIOS-Option „Boot Sequence" auf „C, A". Mit dieser Einstellung versucht das BIOS nicht, von einer eventuell angeschlossenen Boot-Diskette zu starten. In ak-

tuellen BIOS-Menüs finden Sie die Boot-Reihenfolge unter „Advanced" – „Advanced BIOS Features" – „First Boot Device". Mit der Eingabetaste und den Pfeiltasten wählen Sie dort den Menüpunkt „HDD-0" aus. Falls der Start von einer Diskette oder CD-ROM notwendig ist, stellen Sie die Boot-Sequenz einfach wieder zurück.

AUF DEM PFAD DER SELBSTERKENNUNG

Die gröbsten BIOS-Bremsen haben Sie jetzt ausgeschaltet – bis auf eine: In der Standardkonfiguration jedes BIOS werden IDE-Laufwerke (CD-ROM, DVD, Festplatte) stets automatisch erkannt. Der PC startet allerdings schneller, wenn Sie die Autoerkennung direkt im BIOS vornehmen und die Daten gleich speichern. Dazu wechseln Sie im BIOS-Hauptmenü in den Abschnitt „Main" und öffnen dann nacheinander jeden Laufwerkseintrag mit der Eingabetaste. Wird im unteren Fenster eine Festplatte oder eine CD-ROM angezeigt, so schalten Sie „IDE Primary Master" auf „Manual". Befindet sich kein Laufwerk am Anschluss, schalten Sie die beschriebene Option auf „None". So ersparen Sie Ihrem PC die zeitraubende Suche nach neuen IDE-Geräten. Ungenutzte IDE-, RAID- oder Serial-ATA-Controller schalten Sie per Jumper oder BIOS-Option ab, das spart ebenfalls wertvolle Zeit beim Rechnerstart. Ein Blick ins Mainboard-Handbuch verrät Ihnen, wie das geht. Der Hauptgrund für lange Startzeiten ist oft ein unaufgeräumtes Laufwerk. Damit meinen wir nicht, in wie viele Ordner und Unterordner Sie Ihre Daten und Spiele sortiert haben, sondern die Verteilung der einzelnen Dateifragmente auf der Festplatte. Defragmentieren Sie Ihre Festplatte also regelmäßig, um verstreute Datei-Abschnitte wieder zusammenzuführen und die Zugriffe auf Programme und Dateien zu verbessern. Lesen Sie dazu auch die „Thema Technik"-Seiten in PC ACTION 1/04 (PDF auf Heft-DVD).

KLEINE, FIESE ZEITFRESSER

Wenn auf Ihrem PC mehr als ein Betriebssystem läuft, richtet Windows XP automatisch ein Boot-Menü ein. Dieses Menü wird in der Standardkonfiguration für 30 Sekunden angezeigt und wartet auf eine Benutzereingabe. Erst danach startet das eingestellte Betriebssystem. Unter Windows XP können Sie diese Wartezeit verkürzen. Starten Sie Windows XP und drücken Sie die Windows-Taste und „Pause". Dann öffnen Sie die Registerkarte „Erweitert" und klicken anschließend auf „Starten und Wiederherstellen". Unter dem Punkt „Systemstart" können Sie nun die gewünschte Wartezeit einstellen.

DIE NETZWERK-BREMSE

Windows XP sucht nach dem Bootvorgang nach freigegebenen Ordnern und Dateien im Netzwerk – auch das kostet Zeit. Das Problem lässt sich einfach lösen. Klicken Sie auf den Arbeitsplatz, „Extras" – „Ordneroptionen" und dann auf „Ansicht". In der Leiste entfernen Sie den Haken vor „Automatisch nach Netzwerkordnern und Druckern suchen" und klicken dann auf „OK". Der nächste Tipp ist etwas komplizierter, bringt aber eine Menge: Der Netzwerktreiber von Windows XP versucht beim Bootvorgang eine IP-Adresse vom DNS-Server zu beziehen. Wenn der PC nicht mit einem lokalen Netzwerk verbunden ist, können Sie sich die ellenlange Wartezeit dafür sparen: Öffnen Sie in der Systemsteuerung die Netzwerkverbindungen und wählen Sie die Netzwerkkarte (Beispiel: LAN-Verbindung 1) mit der rechten Maustaste aus. Im nächsten Menü klicken Sie auf „Eigenschaften" und anschließend zweimal auf „Internetprotokoll (TCP/IP)". Aktivieren Sie die Option „IP-Adresse verwenden" und geben Sie die Zahl ein, etwa 192.168.1.35. Die Adresse sollte zwischen 192.168.0.0 und 192.168.255.255 liegen. Die Zahlen für das Feld „Subnet Mask" vergibt Windows XP automatisch. Achtung: Sie dürfen dem TCP/IP-Protokoll des DFÜ-Netzwerks keine feste Adresse zuweisen, sonst können Sie keine Internet-Verbindung mehr herstellen.

> **Mit ganz einfachen Mitteln machen Sie aus Ihrem PC einen echten Schnellstarter. Dazu brauchen Sie nur einige Einstellungen im BIOS und in Windows XP ändern.**

KONFIGURIER MICH

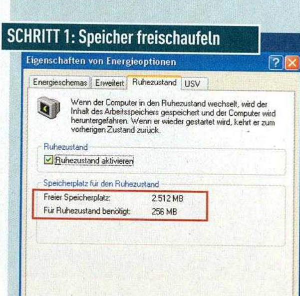
Ein weiterer Grund für lange Bootzeiten sind Programme, die nach dem eigentlichen Systemstart automatisch geladen werden. Windows XP wird mit einem Tool ausgeliefert, mit dem Sie solche Speicher- und Performancefresser abschalten können. Klicken Sie dazu auf „Start" – „Ausführen" und geben Sie „msconfig" ein. Wählen Sie im Programm die Registerkarte „Systemstart" aus. Wenn Sie in der Tabelle einen Haken entfernen, verhindern Sie damit den Start von Programmen. Falls Sie sich nicht sicher sind, um welche Programme es sich handelt, schauen Sie sich die Einträge in der Spalte „Befehl" genauer an. Diese verraten Ihnen den Programmpfad und damit oft auch den Programmnamen. Profis können auch umfangreichere Programme einsetzen, zum Beispiel Startup Control Panel (www. mlin.net/StartupCPL.shtml) oder Autostart-Manager (www.lab1.de). Nur PC-Profis sollten den PC-Start mit diesen Programmen optimieren! Auf der Webseite http://download.freenet.de/archiv_m/microsoft_bootvis_5769.html können Sie das Microsoft-Programm Bootvis herunterladen. Damit analysieren und optimieren Sie den Startvorgang von Windows XP. Die Analyse starten Sie über „File", „New", „Next Boot + Driver Trace". Anschließend erscheint ein Fenster, das Sie mit „OK" bestätigen. Jetzt muss der PC neu gestartet werden. Bootvis zeigt Ihnen danach an, wann und wie lange bestimmte Teile von Windows XP geladen werden. Über „Trace" – „Optimize System" starten Sie die Optimierung des Bootvorgangs, dazu muss der Rechner noch einmal neu gestartet werden. Anschließend dauert es einige Minuten, bis Bootvis seine Aufgabe abgeschlossen hat. Der nächste Bootvorgang wird deutlich zügiger ablaufen. BERND HOLTMANN

Bist du ruhig!

Seien Sie cool wie der Schneemann und versetzen Sie Ihren PC in den Ruhezustand!

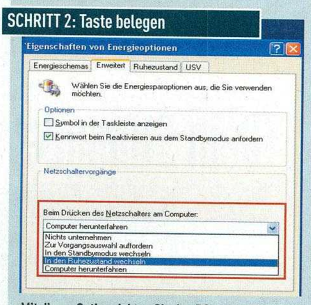
Im Ruhezustand wird der PC zwar auch abgeschaltet, der gesamte Speicherinhalt dabei aber nicht gelöscht, sondern auf die Festplatte geschrieben. Beim nächsten Systemstart lädt der PC nicht das ganze System neu in den Speicher, sondern nur die „alten" Speicherdaten. Das ist wesentlich schneller als jeder Bootvorgang! Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie Ihren PC fit für den Ruhezustand machen.

SCHRITT 1: Speicher freischaufeln



Für den Ruhezustand muss so viel Platz auf der Festplatte frei sein, wie Sie Hauptspeicher besitzen.

SCHRITT 2: Taste belegen



Mit dieser Option richten Sie den PC so ein, dass Sie ihn per Tastendruck abschalten können.

SCHRITT 3: Ruhezustand einschalten



Der Rechner schaltet sich komplett ab, genauso, als ob Sie ihn normal herunterfahren würden.

www.pcaction.de

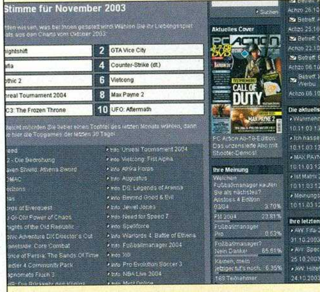
Wie, Sie kennen noch nicht unsere geniale Homepage? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, dem 7. Januar, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch bequem unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum" bei „Lesercharts".

Spielepaket zu gewinnen!



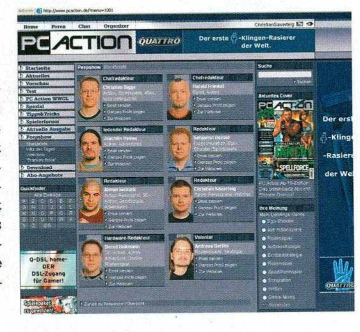
Wir lieben unsere Leser noch immer! Und deshalb verlosen wir auch in diesem Monat wieder sensationelle Preise über unsere Homepage. Genauer gesagt, machen wir das jetzt jeden Monat – toll, was? Zu gewinnen gibt es diesmal ein gigantisches PC-Spielepaket. Um das abzustauben, müssen Sie lediglich auf „Spielepaket zu gewinnen!" am linken Bildschirmrand bei www.pcaction.de klicken und uns dort ein paar Fragen beantworten. Alternativ gelangen Sie auch mit einem Klick auf „Spezial" unter Online-Umfragen zu unserem Fragebogen. Achtung: Um teilzunehmen, müssen Sie registriertes Mitglied unserer Community sein.

Tipps & Tricks



Kennen Sie das auch? Da hat man Lebensmittelvorräte fürs ganze Wochenende eingekauft und alle sozialen Kontakte abgebrochen, um sich ganz seinem neuen Lieblingsspiel widmen zu können, und dann kommt man an einer Stelle einfach nicht mehr weiter. Doch nicht verzagen, PC ACTION fragen. Beziehungsweise einen Blick auf unsere Homepage werfen. Unter der Rubrik „Tipps & Tricks" erwartet Sie ein riesiges Archiv brandneuer und älterer Lösungshilfen sowie nützliche Kurztipps und Cheats zu nahezu allen Spielen.

Steckbriefe



Sie möchten Harald Fränkels Geburtstag nicht verpassen? Wissen, was Andreas Bertits für Musik hört oder was Sklaventreiber Bigge in seiner spärlichen Freizeit so treibt? Kein Problem – in den Steckbriefen auf unserer Homepage verraten wir Ihnen (fast) alles von uns. Doch damit nicht genug. Getreu dem Motto „Big Brother is watching you" können Sie uns dank mehrerer Webcams rund um die Uhr über die Schulter spähen. Ein Klick auf den Menüpunkt „Peepshow" genügt.

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 02/2004

❑ DVD ❑ CD 1 (Vollversion) ❑ CD 2 (Demos) ❑ CD 3 (Videos) ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung:

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Website	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 80 68 (Ortstarif)	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 81 68 (techn. Fragen)	Mo-Fr 13:00-17:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 41-4 09 98 20	Di, Do, Fr 14:00-17:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

Stellv. des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Leitender Redakteur
Joachim Hesse

Redaktion
Benjamin Bezold, Andreas Bertits, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Freie Mitarbeiter
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Lukasz Ciszewski, Andreas Lober

CD-/DVD-/Videoabteilung
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner

Redaktion Hardware
Dirk Gooding, Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Carola Giese, Paul Krügel, David Mola

Heftdesign
Andreas Schulz

Bildredaktion
Albert Kraus, Tobias Zellerhoff

Textchef
Michael Ploog

Stellv. Textchefin
Margit Koch-Weiß

Textkorrektur
Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Atari
Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann, Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49-9 11/28 72-3 41
Fax: +49-9 11/28 72-2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
09 11/28 72-141 | thorsten.szameitat@computec.de

Wolfgang Menne
09 11/28 72-144 | wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
0 30/88 91 88 55 | peter.nordhausen@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
09 11/28 72-114
dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49-9 11/28 72-261
ISDN Mac: +49-9 11/28 72-260

Es gelten die Media-Daten Nr. 17 vom 1.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 570.000 Leser

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
WIDESCREEN, XBOX ZONE, N-ZONE, PC Games, PLAYZONE, PC Games Hardware, MCV, Kids Zone, girls

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 3. Quartal 2003: 100.515 Exemplare

DIE PC ACTION 3/2004 ERSCHEINT AM 30. JANUAR 2004

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH KAUFEN
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ Anderen: ____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.500 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Blickpunkt: Spieleszene Korea	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Warren Spector	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Unreal Tournament 2004	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Joint Operations	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Armed & Dangerous	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Bard's Tale	A	1	2	3	4	5
Test: Lords of Everquest	A	1	2	3	4	5
Test: Prince of Persia	A	1	2	3	4	5
Test: Judge Dredd	A	1	2	3	4	5
Test: Secret Weapons over Normandy	A	1	2	3	4	5
Test: Der Hobbit	A	1	2	3	4	5
Test: NBA Live 2004	A	1	2	3	4	5
Tipps: Kurztipps	A	1	2	3	4	5
Tipps: Spellforce	A	1	2	3	4	5
Tipps: Knights of the Old Republic	A	1	2	3	4	5
Hardware: Athlon 64 Mainboards	A	1	2	3	4	5
Hardware: Pentium 4EE	A	1	2	3	4	5

A = (NOCH) NICHT GELESEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Spezial: Warren Spector & Deus Ex 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Joint Operations	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Unreal Tournament 2004	A	1	2	3	4	5
Test: Lords of Everquest	A	1	2	3	4	5
Test: Prince of Persia	A	1	2	3	4	5
Test: Secret Weapons over Normandy	A	1	2	3	4	5
Test: NBA Live 2004	A	1	2	3	4	5

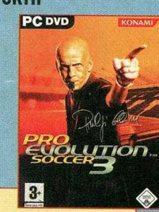
A = (NOCH) NICHT GESEHEN, SPIEL INTERESSIERT MICH NICHT; 1 = SEHR GUT; 2 = GUT; 3 = DURCHSCHNITTLICH; 4 = AUSREICHEND; 5 = MISERABEL

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: ____

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag damit, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 2/04
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



MANFRED GEHEEB
aus München darf sich auf das Spiel *Pro Evolution Soccer 3* freuen.

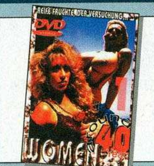
DIE ANDERE HITPARADE – DIE BESTEN WEIHNACHTSGESCHENKE FÜR MÄNNER











	PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
	Abendessen mit Rebecca Ritter	Mercedes SLK	Sony PCV-W1 Multimedia-PC mit LCD-TV	Lula-Statue	Woman around 40 Years
GENAUER?	4,0 Ein romantisches Rendezvous auf ein paar fettige Frühlingsröllchen und einen Plastikbecher Reisschnaps mit unserer Quoten-Blondine beim Thai-Imbiss um die Ecke.	5,0 Es muss nicht immer Porsche sein! Als Zweitwagen tut es auch ein kleiner, aber feiner SLK. Wenn möglich, bitte mit allen Extras.	5,0 Angeblich revolutionäre Kreuzung aus PC, Fernseher und Hi-Fi-Anlage. Kurzum: das perfekte Spielzeug für das Kind im Manne. Her damit!	4,0 Das Prachtstück für jeden Fan der drallen PC-Blondine. Lebensgroße 175 cm warten nur darauf, Ihnen Tag und Nacht zur Seite zu stehen. Geil!	2,0 Strippen, baden, plantschen, einölen oder duschen – die üppigen Brüste der „reifen Früchte der Versuchung" wackeln bei diesem etwas anderen Geschenk nonstop über den Bildschirm.
GEEIGNET FÜR WELCHE SORTE MÄNNER?	8,0 Für all jene, die die Zaubereien der asiatischen Küche zu schätzen wissen und ein Faible für naturblonde Zockerweibchen haben. Jawoll!	7,0 Für alle, die Auto fahren können und – ganz wichtig – deren Frauen/Freundinnen es sich leisten können, harhar!	9,0 Das Multimedia-Chamäleon schaut nicht nur edel aus, sondern macht sich als Dritt- oder Viert-PC perfekt in Küche, Bad oder Schlafzimmer.	9,0 Keine Ahnung. Für alle Einsamen, die was Einsames zum Einsamen suchen, jedenfalls nur bedingt geeignet.	8,0 Sie stehen auf reife Damen und die Mutti Ihres besten Freundes? Unser Beileid. Und viel Spaß mit diesen lüsternen Ladys.
KOSTET?	1.000.000 Euro	Ab 32.248 Euro	Ungefähr 2.300 Euro	399 Euro	12,99 Euro
GESAMT	500.000	23.034,3	1.277,8	177,3	3,2

Formel: (Genauer : Geeignet für ...) x Kostet = Ergebnis

So ein Heini!



Ja, ja – unseren Lesern entgeht nichts. Diese schmerzhafte Erfahrung wird auch unser US-Korrespondent und Redakteurs-Dino Heinrich Lenhardt machen, wenn er über diese Zeilen stolpert. Bedanken kann er sich bei Sebastian Gerndt, der uns diese unbezahlbaren Werke von Heinrichs frühester Schaffenszeit aus dem letzten Jahrtausend zukommen ließ. Danke dafür! Und: Schöner Schnäuzer, Heini!

PARKEN VERBOTEN?

Wir wissen nicht, ob unser Leser Carsten Vornhagen aus Vechta einen Führerschein besitzt – glauben es aber nicht wirklich. Zumindest schert er sich in der virtuellen Welt von *Midnight Club 2* einen Dreck um Verkehrsregeln und stellt seine Rostlaube auch mal gerne mitten auf dem Bürgersteig ab. Scheinbar etwas zu lange, denn hier ist ihm mal eben ein Bäumchen durch die Motorhaube gewachsen ... Sachen gibt's!



»Einzylinder.«

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr



Deus Ex 2

Prosit Neujahr! Das Spielejahr 2004 startet bei der PC ACTION gleich mit zwei richtigen Knallern. Freuen Sie sich auf die Testberichte zu Cryteks Edel-Shooter *Far Cry*, Warren Spectors Action-Rollenspiel *Deus Ex 2* und wie immer noch vieles, vieles mehr!

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Far Cry*, *Secret Weapons over Normandy*, *Lords of Everquest* u. v. m.

Far Cry

DIE NÄCHSTE PC ACTION 03/2004 ERSCHEINT AM 30. JANUAR 2004

www.pc-icebox.de



KONAMI
„...spielerisch bekommt FIFA diesen Herbst wohl erstmals eine Lektion erteilt."
GameStar 11/03
„Ich möchte erst Gott und dann Konami danken, denn meine Gebete für eine PC-Umsetzung wurden erhört."
PC Action 11/03
Mit einem Trikot wechselst du die Farbe -
mit Pro Evolution Soccer 3 die Liga.
Die Referenz - jetzt auch auf PC
„Die Spielbarkeit von Pro Evolution Soccer 3 ist einfach genial!"
PC Games 11/03
Gewählt auf der GC zum Spiel mit dem 'Best Gameplay 2003'
PlayStation 2
PC DVD-ROM
17.Oktober 2003
November 2003
'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PRO EVOLUTION SOCCER 3
PC DVD
www.konami-europe.com